#348 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

ZOMER SURVIVAL GUIDE VOOR GAMERS

MORTAL 1 KOMBAT™

WWW.PU.NL
AUG/SEPT 2023
BP €11,95

8 718226 101815 02308

KARTE BLANCHE

BALDUR'S GATE 3 HEEFT MEER DAN ALLEEN BERENSEKS • CLOCKWORK REVOLUTION WORDT HET BESTE ALTERNATIEF VOOR BIOSHOCK 4 • HOE DRACULA DE BELMONTS VERSLOEG • PRET MET PIRATENPOEZEN VAN DE PURRIBEAN • CREEER DEZE BLOCKBUSTER-ZOMER JE EIGEN FILMGAME • HOE FABLE UIT EEN HEEL DIEPE PUT KLOM • PRINCESS PEACH HEEFT MARIO NIET NODIG



RESHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar € 64,95 (€ 5,41 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar € 38,00 (€ 6,33 per editie)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Dee Wayne



Na anderhalf decennium ben ik weer een Street Fighter-game aan het spelen, want my boy Dee Jay is weer speelbaar! De combo's en supers vliegen er weer lekker uit, zoals je hier ziet. Nu moet het alleen nog buiten de trainingsmodus lukken...





Live vanuit de Batcave

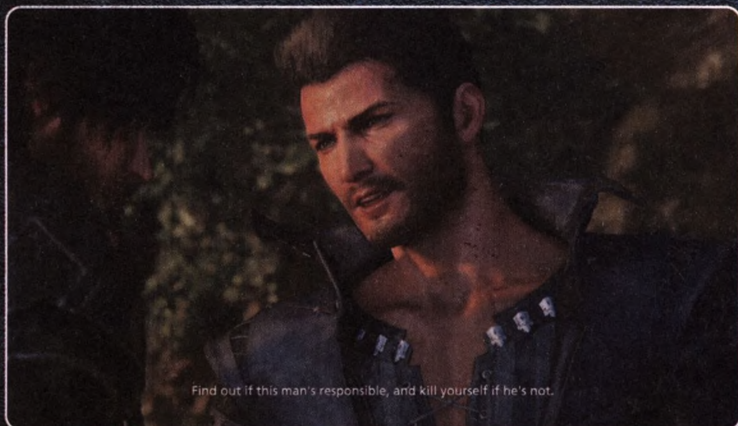


Throwback Thursday! (Of op welke dag je dit ook leest) Mijn zomervakantie begint met een Batman-marathon van zowel de Dark Knight-filmtrilogie als de veelgeprezen Batman: Arkham-games. Kijk Buff Batty dan shinen in het riool van Arkham Asylum.

Zegt Cid tegen Clive...



Cid stond al hoog op m'n lijstje met best geschreven gamepersonages dit jaar, maar hij kwam bovenaan te staan toen hij Clive erop wees dat hij ook láter van een klif kon springen.





En ailurofobie dan?



Dit krijg je wanneer je in Satisfactory aangeeft dat je een spinnenfobie hebt. Ge-ni-aal.

De Zwarte Mobiele Brigade



Bekentenistijd: Ik speel nog steeds Marvel Strike Force, dat gratis spelletje op de telefoon dat gemaakt is om mensen met een superheldenliefde af te zetten. En na vijf jaren 'spelen' heb ik, zonder ook maar één cent aan het spelletje te spenderen (voor zover ik me kan herinneren), EINDELIJK de hele Black Order bij elkaar verzameld: Thanos, Corvus Glaive, Proxima Midnight, Ebony Maw en Cull Obsidian. Het vetste team van de MCU in de palm van m'n hand! MUHAHAHAHAAAAAA!




Pag. 018


Pag. 024


Pag. 032


Pag. 078


Pag. 082

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan, Dwayne Vrancken, Bastiaan Vroegop*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar
klantenservice@reshift.nl

DE REDACTIE

OBJECTION!



Ik begin deze maand mijn stukje even totaal anders dan normaal gesproken en ga jullie alvast vertellen wat er níét tussen de maar liefst 100 pagina's van deze fantastische, overvolle PU te vinden is. Deels omdat ik het idee pas kreeg toen de planning al klaar was, deels omdat het proces tot voor kort nog gaande was, maar hoe dan ook had een uitgebreide uiteenzetting van de rechtszaak Microsoft vs FTC een prachtig artikel kunnen zijn. Mocht je het niet meegekregen hebben: de Federal Trade Commission is in hoger beroep gegaan om te voorkomen dat Microsoft tot de aankoop overgaat van Activision Blizzard. Maar ondanks verwoede pogingen om aan te duiden dat deze acquisitie ten nadele zou zijn van ons, de gamers, hebben ze daar het gerecht niet van weten te overtuigen. Het proces was een van de beste en meest interessante 'court room drama's' ooit, compleet met Phil Spencer in een stropdas en meer interessante feitjes over hoe grote gamebedrijven te werk gaan dan je ooit hebt geweten. Van de dertig jaar dat PU bestaat en de zestien jaar dat ik in deze industrie werkzaam ben, is er nog nooit iets vergelijkbaars gebeurd. Maar goed, behalve dat de PowerSpy het er natuurlijk over gaat hebben, hebben we geen rechtszaakverhaal deze maand, en eigenlijk alleen maar leukere dingen dan advocaten en legal gelul. Sprookjes bijvoorbeeld, van het gitzwarte, morbide soort waar kindertjes nachtmerries van krijgen. Die lenen zich prima voor games, heeft Rogina ontdekt, en ze vertelt ons welke titels er het handigst gebruik van maken en waarom dit zo'n populaire trend is geworden. Ook vakantie is leuker dan een rechtszaak, en aangezien Jurjen daar zijn permanente levensstijl van wil maken, is hij de ideale persoon om tips te geven over hoe je het best buitenshuis en op reis kan gamen. Verder hebben we grondige analyses van de Castlevania- en Metal Gear-franchises, heb ik goede alternatieven voor filmgames voor je, bespreken we in de Coverview het gruwelijke Mortal Kombat 1 en hebben we daarnaast een enórme reeks Previews en First Looks. Van Clockwork Revolution tot en met Super Mario Wonder en Baldur's Gate 3 (inclusief beer); wie gaat er eigenlijk een verhaal over een rechtszaak missen met al deze weelde? ● *Wouter*



OVER BEER GESPROKEN...

Ondertussen...

Jurjen



Was deze maand...

...in Nederland! Want tijdens de zomer is dit land eigenlijk zo gek nog niet. Vooral de festivals zijn aan mij wel besteed. En tegen de tijd dat de herfst hier begint, hoop ik in een vliegtuig te zitten naar een land waar de zomer ook 's winters doorgaat.

Dwayne



Ging deze maand...

...na een pauze van maar liefst acht jaar weer eens naar een van de smerigste festivals van de Benelux: Dour in het gelijknamige gehucht in Zuid-België. Vijf dagen blubber, druggy Walen en heel veel muziek. En de Switch? Die blijft lekker thuis! Zelda uitspelen gebeurt wel bij thuiskomst.

Raf



Genoot deze maand...

...twee weken van deze hangmat-view.

Jacco



Werd deze maand...

...vrienden met deze straatkat in Istanboel. Hij heet Mehmet en woont nu bij mij in m'n appartement.

Marvin



Liep deze maand...

...door Gent heen tijdens m'n trip voor Baldur's Gate 3. Wist jij dat het de thuisstad is van de mic drop?

Wouter



Deed deze maand...

...een Space Invadertje, maar dan met m'n familie in plaats van Florian. Dit keer bleef ik in het Bonami Computermuseum te Zwolle het langst hangen bij de Jurassic Park-pinbalmachine en... Guitar Hero natuurlijk.

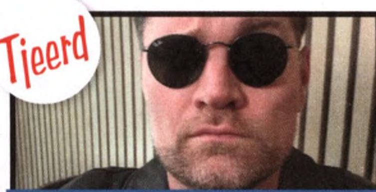
LauraJenny



Speelde deze maand...

...op een heel ander platform spellen: het toch wel erg handige, grote scherm van de nieuwe vouwbare Motorola.

Tjeerd



Werd deze maand...

...in een leren jas gehesen en een kek brilletje opgezet, 'zodat ik op Morpheus zou lijken'. Euuuh, jongens? Ik moet jullie wat vertellen...

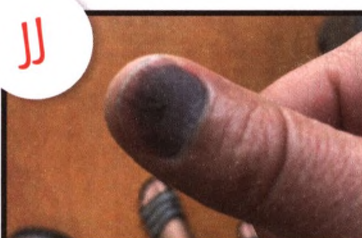
Florian



Kreeg deze maand...

...voor mijn zoontje Mailo misschien nu al het allervetste T-shirt van zijn leven!

JJ



Speelde deze maand...

...net iets te veel Diablo IV. Althans, dat vond mijn duim.

Martin



Liep deze maand...

...de gameshop in Den Haag binnen en ik zag dat ze daar PU-video's op schermen draaien. Toch gek als je ineens een bekende stem hoort.

Wordt vervolgd...

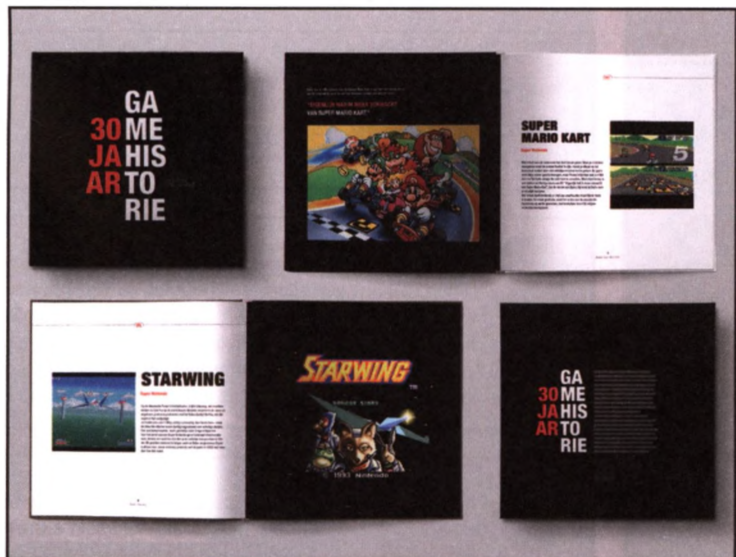
Tjeerd!

Dit is gewoon een Tjeerd, maar dan wel met Park Beyond-drip. Toevallig dripte het in zijn pretpark ook – maar we zullen je niet weer herinneren aan zijn befaamde kotspaadje uit het vorige nummer. Oh...



Boek!

Afgelopen maand heb je al kunnen lezen dat we dit jaar dus dertig jaar bestaan, en om dat te vieren willen we onder andere een boek maken. Dit blijft alleen niet bij willen, maar we gaan het dus dóén en het collectieboek is ondertussen in productie. 300 pagina's aan pure nostalgie voor je, gebundeld in een mooi koffietafelboek. Wel iets anders dan je van ons gewend bent, want dit keer zal het meer over de games gaan en de pracht en praal daaromheen, dan om ons... Onze neuzen zie je al meer dan genoeg. Wil je zeker zijn van een exemplaar? Ga dan, hop, naar PU.nl/boek voor een preview en de mogelijkheid om 'm alvast te bestellen, want dit wordt sowieso een gelimiteerde oplage en op is op, dat is hoe het werkt.



Boot!

Onze uitgever heeft een boot en onze video-producer Enno komt uit Sneek. Als je deze twee combineert, dan kunnen we met de redactie dus lekker dobberen door de grachten van Amsterdam (jeweetwel, de hoofdstad van Nederland). Dus als je ons zoekt deze zomer...



Speelgoed!

We blijven natuurlijk kleine kinderen, alleen naargelang de leeftijd omhoog gaat, wordt het speelgoed serieuzer en duurder. Zo schiet bijvoorbeeld dit volautomatische waterpistool je vanaf 30 meter van je brommer. Vet.



Power Spy

● Er worden momenteel zoveel games geremasterd en steeds vaker doet een uitgever dat al vrij rap na de launch (drie à vier jaar).

● Kijk maar naar The Last of Us 2 uit 2019. Die krijgt mogelijk een remaster. Een kleine drie jaar na launch...

● Overigens spreekt de bron van het gerucht van een 'enhanced' editie, oftewel een 'verbeterde' editie.

● En dat is goed nieuws voor uitgevers. Nu kunnen ze elke game vier keer uitbrengen.

● Eerst de originele versie, dan de enhanced editie, gevolgd door de remaster om uiteindelijk uit te rukken met de remake.

● Bij het drukken van deze PU was nog onduidelijk of de aankoop van Activision Blizzard overal ter wereld definitief door zou gaan.

● Alleen het Verenigd Koninkrijk stribbelde nog tegen.

● Maar dat doen ze wel vaker op dat eiland.

● Onduidelijk is verder of de industrie goed af zal zijn met de deal.

● Onduidelijk is ook of gamers beter zullen worden van de deal.

● Enige groepering waarvan we inmiddels wél zeker weten dat ze er beter van worden, zijn de juristen.

● Zo vroeg een juridisch expert van de FTC een uurtarief van 2000 euro.

● Voor dat bedrag levert elke PU-redacteur zijn tekst een dag te vroeg in.

● Over beaucoup geld gesproken: een Destiny 2-speler moet 500.000 dollar betalen aan een community-manager van Bungie omdat hij hem een tijdlang terroriseerde.

● Terecht dat die eikel een straf krijgt, maar iets zegt de Powerspy dat hij de community-manager in kwestie daardoor niet opeens veel liever gaat vinden.

● In de maand juli kregen spelers van Warzone 2.0 tijdelijk superkrachten. »

OPUNIE

16 NIEUWE HORIZON-GAMES?

Guerrilla Games-regisseur Jan-Bart van de Beek maakte onlangs tijdens een presentatie bekend dat de studio zestien plannen heeft om de Horizon-franchise uit te breiden. Plannen hoeven natuurlijk niet uitgevoerd te worden, maar is de Horizon-franchise wel rijk genoeg voor zoveel expansie? Over de vele spin-offs van Assassin's Creed lopen we immers vaak grappen te maken, en dat zijn er maar elf...





Ik zou zeggen: kies er van die zestien hoogstens een of twee uit, werk die goed uit en ga lekker aan een nieuwe IP werken. Bij AC werd ik er al gauw moe van en bij Horizon ben ik bang voor hetzelfde.



Ik heb Forbidden West nog niet eens gespeeld, joh! Laat staan dat ik Zero Dawn helemaal heb uitgespeeld... Om een of andere reden pakt die franchise mij niet zo, ondanks herhaalde pogingen. Daarbuiten zou zestien games vooruitplannen gekkenwerk zijn, daar verandert de industrie te rap voor.



Ik begrijp de weerstand van gamers. Want gamers zijn mensen en wanneer iemand zegt zestien plannen te hebben zijn mensen geneigd te denken "concentreer je nou eens eerst op één, twee of maximum drie dingen, in plaats van gelijk zoveel". En zelfs wanneer Guerilla over zestien teams zou beschikken, heeft de gamer maar zoveel 'aandacht-bandbreedte'.

"De Nintendo Switch is minder verfijnd, minder duur en voor kids."



PlayStations Jim Ryan toont zich een grote vent.



Ik zou het gekker vinden als ze geen plannen hadden om de franchise uit te breiden. In een studio met zoveel creatievelingen is het bijna vanzelfsprekend dat er allerlei ideeën over de toekomst van de franchise rondzingen. Ik denk dat als ze het ook zouden aanpakken zoals Assassin's Creed, dus niet zestien keer Aloy, het inderdaad nog vele jaren mee kan. En bij AC zie je ook dat het ene deel alsnog heel populair is en het andere wat minder, maar dat is heel persoonlijk en dat breidt dat universum wel mooi uit.



Als ik mijn oordeel puur baseer op mijn smaak dan zeg ik dat dit te veel is. De content van de franchise pakt mij niet. Maar zakelijk gezien heb ik veel vertrouwen in de kunde van Guerrilla Games. En ook in hun inzicht om uit te maken wat echt een waardevolle aanvulling is en wat niet.





Zolang er wat spin-offs tussen zitten die wat genrevariatie bieden, kunnen ze vast leuke dingen doen met het Horizon-universum. Hoewel zestien wel teringveel is, dus het zijn ook vast niet zestien even goede ideeën.



De wereld van Horizon is eentje waar je meerdere verhalen in kunt vertellen, dat hebben ze wel bewezen. En ik vertrouw onze eigen Guerrilla daar ook 500 procent meer mee dan bijvoorbeeld Ubisoft. Ze gaan heus niet alleen maar dezelfde games uitpoepen met een andere skin. Maar zestien? Damn, dat is wel heel veel...



Prima als het allemaal goede games zijn en niet zestien keer bijna dezelfde game, zoals Assassin's Creed.



twitter.com/GKJJ

HEEFT DE PLAYSTATION-BEZITTER NIETS MET STARFIELD?



De hele FTC-zaak (de Amerikaanse waakhond als het gaat om bescherming van consumenten tegen multinationals) leverde de nodige opzienbarende wetenswaardigheden op. Het feit dat alle belanghebbenden onder ede stonden en dus niet mochten liegen en alle benodigde stukken moesten overhandigen, openbaarde opeens de wat smoezelige kant van de gamesindustrie. Interne mails waarin hoge Bethesda-pief Pete Hines sprak over het kapotmaken van PlayStation en de mail van PlayStation-baas Jim Ryan die Nintendo voor kids vond en meende dat Bungie als developer kwalitatief sterker was dan de makers van Call of Duty. Het is nu overduidelijk dat de gamesindustrie niet wezenlijk netter is dan willekeurig elke andere industrie. Alles draait om geld en macht. Waar je de opponent een hak kan zetten, daar doe je dat.

Er was ook nog een andere leuke bijvangst en dat was de interne berekening van Microsoft inzake Starfield en Indiana Jones. Beide games worden naar nu blijkt exclusief voor de Xbox en PC beschikbaargemaakt. Wat natuurlijk kut is voor PlayStation-bezitters. In plaats van hun woede op Xbox af te reageren, kunnen ze beter boos kijken naar hun eigen helden. Want als PlayStation Starfield niet exclusief wilde maken voor hun console(s), dan had Microsoft Bethesda niet gekocht. Ook dit werd duidelijk tijdens de FTC-zaak. Het was een reactie op een actie.

De meeste mensen snappen niet dat Microsoft Starfield exclusief wil gaan houden. Het is dé game van 2023 qua hype en de PS5 kent verreweg de grootste installed base. Net als bij Call of Duty verliest Xbox dan toch te veel geld? Ik heb dat idee ook.

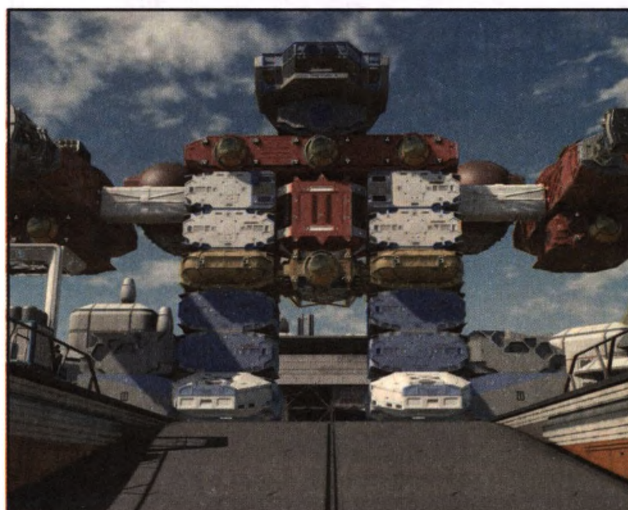
Nou, blijkbaar niet. Met dank aan de nu geopenbaarde interne berekening waarin Xbox stelt 10 miljoen exemplaren van de scifi-RPG af te kunnen zetten op de PS5. Het bedrag dat ze daaraan overhouden denken ze met de exclusiviteit voor de Xbox en PC echter te kunnen overtreffen. Bijvoorbeeld omdat meer mensen Game Pass gaan nemen en er meer consoles verkocht gaan worden.

Beide punten onderschrijf ik. Dat gaat gebeuren. Maar slechts 10 miljoen exemplaren op de PS5? Als Starfield doet wat het moet doen, dan kan dit een game zijn die makkelijk 40 à 50 miljoen stuks afzet. En omdat de installed base van de PS5 veel groter is, denk ik dat er daar veel meer dan 10 miljoen van verkocht kunnen worden.

Is Microsoft vals bescheiden of denken ze echt dat PlayStation-bezitters niet van grote RPG's houden? Of zetten ze Starfield straks in als een houwdegen om veel consoles te verkopen (bundel + discount) en met tijdelijke Game Pass-aanbiedingen te komen? En nemen ze eventueel verlies op de koop toe? Het laatste zou zomaar het geval kunnen zijn. Iedereen heeft het over Call of Duty, maar Starfield kan Xbox als brand straks weleens een grotere boost geven.



Dat is goed badderen...



Power Spy

● Martin toonde zich verbaasd over deze actie: "Ik heb altijd al superkrachten in Call of Duty-games gehad."

● PlayStation-baas Jim Ryan meldde tijdens het proces inzake de verkoop van Activision Blizzard dat Nintendo voor kids was.

● De Powerspy vindt Jim Ryan op zijn beurt een vervelende kleuter.

● Waarmee hij volgens zijn eigen logica dus helemaal de doelgroep van de Switch is.

● Kinderen die in Londonderry (Noord-Ierland) naar de Super Mario Movie gingen, denken daar overigens heel anders over.

● Gedurende een paar seconden kregen ze tijdens de film namelijk een topless vrouw in beeld te zien.

● Hoe dat kon gebeuren, is de desbetreffende bioscoop momenteel aan het onderzoeken.

● De Powerspy heeft de film in ieder geval nog een keer bekeken en Princes Peach trekt volgens hem nergens haar bovenstukje uit.

● Ubisoft heeft een haptic gamingshirt gemaakt voor Assassin's Creed Mirage.

● Het shirt zorgt ervoor dat je echt wat voelt tijdens het gamen en de sensatie van parkour of neergestoken worden ook echt optimaal ondergaat.

● Ideaal voor masochist Wouter. Dan ervaart 'ie niet alleen de mentale klap van tien keer per minuut naar beneden kletteren, maar voelt hij het ook nog eens.

● Worden de streams ook nog eens beter van.

● Het is nu nog even wachten op een haptic gamingboxershort voor Street Fighter 6.

● Mocht je iemand zijn die kickt op het bekijken van de eindcredits in een game, dan krijg je jouw fix optimaal bij Diablo IV.

● Er komen namelijk de namen van maar liefst 9166 mensen voorbij.

● En nee, die werkten niet allemaal aan de game. »

Power Spy

- Het is gewoon het voltallige personeel van Blizzard dat bedankt wordt.
- Inclusief de dames en heren van de receptie.
- En terecht, want als die elke ochtend de deur niet opendeden, was er helemaal geen Diablo IV geweest.
- Het is even wennen: geen nieuwe Fifa in september van dit jaar, maar EA Sports FC24.
- EA Sports FC wordt ook de sponsor van La Liga, de Spaanse voetbalcompetitie.
  - Een ware slis-nachtmerrie voor elke Spaanse presentator van een voetbalprogramma.
  - De The Last of Us-tv-serie heeft 24 nominaties gekregen voor een Emmy, de belangrijkste award binnen de 'tv-wereld'.
- Die kunnen dus straks, tijdens de Award-avond, net zo goed op het podium blijven staan.
- Ubisoft straft spelers die in The Division 2 gebruikmaken van een bug die ze zelf in de game veroorzaakt hebben.
- 'Misbruikers' kregen een permanente ban aan de broek.
- Dat is als Wouter die zegt dat je een tekst ook morgen in kan leveren.
- Om je vervolgens op die dag te ontslaan omdat je het artikel een dag te laat hebt ingeleverd.
- Apple verdient meer geld met de verkoop van hun AirPods dan Spotify met hun complete business.
- Mocht je niet weten wat AirPods zijn, dat kan wel kloppen. Dat zijn die draadloze oordopjes die je altijd kwijt bent.
- De grote indie-hit van het moment is Dave the Diver.
- De game en gameplay draaien om een corpulente duiker die duikt en in een sushirestaurant werkt.
- Er zijn mensen met betere ideeën voor games weggestuurd. »

OPUNIE

"De gameplay van free-to-play- en blockchain-games is super saai. En wat is in hemelsnaam het doel van games uitbrengen die niet leuk zijn?"


Sega's topman Shuji Utsumi snapt het.

PU SERIOUS GAMING

Federal Trade Commission

19 languages

Article Talk — Read Edit View history Tools

From Wikipedia, the free encyclopedia

The **Federal Trade Commission (FTC)** is an independent agency of the United States government whose principal mission is the enforcement of civil (non-criminal) antitrust law and the promotion of consumer protection. The FTC shares jurisdiction over federal civil antitrust law enforcement with the Department of Justice Antitrust Division. The agency is headquartered in the Federal Trade Commission Building in Washington, DC.

The FTC was established in 1914 with the passage of the Federal Trade Commission Act, signed in response to the 19th-century monopolistic trust crisis. Since its inception, the FTC has enforced the provisions of the Clayton Act, a key antitrust statute, as well as the provisions of the FTC Act, 15 U.S.C. § 41 et seq. Over time, the FTC has been delegated with the enforcement of additional business regulation statutes and has promulgated a number of regulations (codified in Title 16 of the Code of Federal Regulations). The broad statutory authority granted to the FTC provides it with more surveillance and monitoring abilities than it actually uses.[5]:571

The FTC is composed of five commissioners, who each serve seven-year terms. Members of the commission are nominated by the President and subject to Senate confirmation, and no more than three FTC members can be of the same party. One member of the body serves as FTC Chair at the President's pleasure, with Commissioner Lina Khan having served as chair since June 2021.[6]

History [edit]

Early history [edit]

Following the Supreme Court decisions against Standard Oil and American Tobacco[7] in May 1911, the first version of a bill to establish a commission to regulate interstate trade was introduced on January 25, 1912, by Oklahoma congressman Dick Thompson Morgan. He would make the first speech on the House floor advocating its creation on February 21, 1912.

Though the initial bill did not pass, the questions of trusts and antitrust dominated the 1912 election.[8] Most political party platforms in 1912 endorsed the establishment of a federal trade commission with its regulatory

Federal Trade Commission

Seal of the Federal Trade Commission

Flag of the Federal Trade Commission

Agency overview

Formed	September 26, 1914; 108 years ago
Preceding agency	Bureau of Corporations
Jurisdiction	Federal government of the United States

Xbox-fans nemen de console wars serieus en hackten de Wikipedia-pagina van de FTC.

OUDE GAMES ZIJN VRIJWEL NIET MEER VERKRIJGBAAR

Een nieuw onderzoek van de Amerikaanse Video Game History Foundation meldt dat slechts 13 procent van alle games die vóór 2010 zijn gemaakt, vandaag de dag nog commercieel verkrijgbaar is. Met andere woorden, als je een game als No One Lives Forever wil spelen (en dus kopen), dan kan dat niet meer.



Voordat iedereen nu roept dat dit komt door laksheid, luiheid of (nog erger) pure onwil, het beschikbaar maken van oude games wordt zwaar belemmerd door technische uitdagingen en rechtenkwesties. Neem Goldeneye 007, dat eerder dit jaar opnieuw werd uitgebracht op Xbox en Switch. Die game heeft maar liefst zes verschillende licentiehouders, waaronder concurrenten Nintendo en Xbox. En vaak weten de partijen niet eens precies wat ze bezitten.

Daarnaast is het een vrij kostbare zaak om oude games naar de nieuwe consoles te porten. Eén port kan tot wel 350.000 dollar kosten. En ga dat maar eens bij een obscure game terugverdienen.

SPORT MODE

SONIC THE HEDGEHOG CROCS ARE NOW AVAILABLE

IGN | GOTTA GO FAST!

PU SERIOUS GAMING

Welke PU-redacteur meldt zich hiervoor aan..?

"De deal met Activision Blizzard en Call of Duty is misschien slecht voor PlayStation, maar het is goed voor Call of Duty-gamers en toekomstige gamers."


Rechter Jacqueline Scott Corley van de FTC is overduidelijk.

SEKS MET EEN BEER

De RPG Baldur's Gate 3 gaat ongetwijfeld een goede game worden. Volgens Wouter wordt het zelfs GOTY 2023-materiaal. En hij kan gelijk krijgen; developer Larian Studios heeft een meer dan uitstekende reputatie en de franchise bezit een trouwe fanbase.

Halverwege juli beleefde het spel echter een ongekende piek in de pre-orders. Was er een vette demo geweest? Of een sterk interview met de makers? Niks van dat. Het werd bekend dat je in de game seks met een beer ging krijgen. De vraag aan de redactie: zijn gamers een beetje maf?





Als je goed kijkt naar de livestream waarin deze scène langskwam, dan zie je mij in de zaal zitten (met m'n Doom-shirt aan). Het was voor mij niet meer dan een kanttekening bij een drie uur durende presentatie vol awesomeness (en technische problemen). Dat het na afloop alléén maar over deze drie minuten durende cutscene ging verbaasde me wel – en ergens ook weer niet, want y'all thirsty. Dat Larian goed kan marketen wordt maar weer eens duidelijk. Maar games maken kunnen ze minstens even goed, en daar kun je het een en ander over lezen in mijn preview op pagina 32.



Tja, alle publiciteit is goede publiciteit en dat heeft het marketingteam van Baldur's Gate 3 maar weer mooi bewezen met deze stunt. En even voor alle defensieve fans: jaaa, het is "technisch gezien" een shapeshifting Druid en geen échte beer, maar dat is bijna hetzelfde excuus als "dat sexy animemeisje is niet écht een kind, maar een 200 jaar oude tovenares, hoor!". Geen haat natuurlijk. You do you, folks.





Iedereen heeft toch wel zo'n ex die je licht beneveld en in het schemerlicht met een beer zou kunnen verwarren? *kijkt rond* Nee? Niemand..? Echt niemand anders?



Heeft iemand al een master beer grap gemaakt? Ja hè? Die beerput is ongetwijfeld al opengetrokken.



Wel belangrijk om te weten dat het een druid in bearform is, dus vergelijkbaar met furry cosplay. Dat is aardig on brand voor D&D. Overigens haalt Baldur's Gate 3 nog niet de Top 100 fucked-up games die Steam aanbiedt. Dus ja: gamers zijn vreemd!



Hey, iedereen z'n ding toch? Ik ben eigenlijk ook wel benieuwd...



Seks met een beer? Ik weet niet wat Baldur's Gate is maar dat móét ik spelen!!!

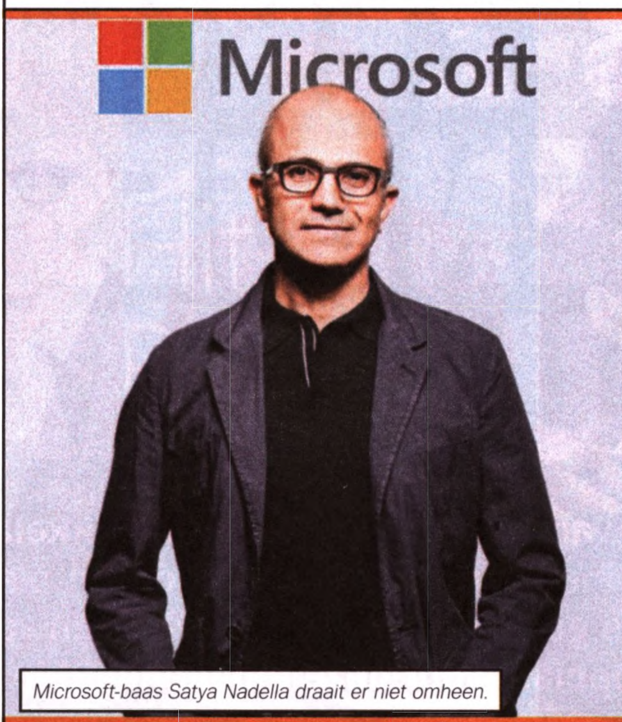


Gamers zijn... een apart volk, zeker. Maar Larian Studios is ook wel erg slim! Ben blij dat meer mensen in gaan zien dat mijn gedoodverfde GOTY 2023 een fucking awesome game gaat worden.



Mensen zijn vreemd. Ik koester erg warme gevoelens voor dieren, maar niet op die manier. Als ik die game zou spelen, zou ik er waarschijnlijk alles aan doen om die vrijpartij te ontwijken. Dat wordt vast wel een optie. Toch...

"Ik heb echt nul liefde voor exclusieve deals tussen uitgevers en consoles."



Microsoft-baas Satya Nadella draait er niet omheen.

Power Spy

- **Het lijkt er nu toch echt op dat er een nieuwe Switch aan komt.**
- **De nieuwe console van Nintendo zou in Q1 van 2024 uit moeten komen.**
- **Kijken of Jim Ryan dan al zo volwassen is om te erkennen dat je als man die kleurige spellen best tof mag vinden.**
- **Mocht het zo zijn dat de 'seks-met-de-beer-scene' ervoor zorgt dat Baldur's Gate 3 echt bovenmatig goed verkoopt, dan is de beer letterlijk en figuurlijk los als het gaat om bestialiteit in videogames.**
- **De Powerspy maakt zich nu al zorgen over de lichamelijke integriteit van onder andere Sonic, Spyro, Donkey Kong en Mickey Mouse.**
- **Alhoewel hij wel het gevoel heeft dat Disney dit niet laat gebeuren.**
- **Die gaan niet lopen pronken met een 'a quick fuck with Donald Duck'-trailer.**
- **De 17-jarige hacker die een jaar geleden Rockstar hackte en info en beelden van GTA VI naar buiten bracht, is volgens zijn advocaat niet helemaal goed bij zijn hoofd en kan de rechtszaak daardoor mentaal niet aan.**
- **Dat is sneu voor de miljoenen fans van GTA die dankzij de brakke beelden die de jongen vrijgaf, de aankomende release van deel 6 mentaal niet aankunnen.**
- **PlayStation gaat 2 miljard euro stoppen in hun research & development-afdeling.**
- **Het grootste deel van dat geld wordt gebruikt om de eigen liveservice-games te ontwikkelen.**
- **Je kunt met die 2 miljard natuurlijk ook de exclusiviteit van GTA VI afdwingen.**
- **Weet je ten minste zeker dat je wat verkoopt.**
- **Guerrilla Games heeft dus zestien plannen voor de Horizon-franchise.**
- **Daar kan Ubisoft nog wat van leren.**
- **De Fransen kwamen voor hun franchise Assassin's Creed slechts met elf concepten op de proppen.**

MORTAL KOMBAT 1

SUB-ZERO EN Z'N VRIENDJES GAAN TERUG NAAR 1992

Na maanden van geruchten komt ontwikkelaar NetherRealm binnenkort dan eindelijk niet met een nieuwe Injustice! In plaats daarvan kunnen we opnieuw met 's werelds gewelddadigste superhelden van Mortal Kombat aan de gang en die worden speciaal voor deze gelegenheid in een oud jasje gestoken.


"Ontwikkelaar NetherRealm Studios heeft een soort vermakelijke carte-blanche-situatie voor Mortal Kombat 1. Aan het einde van het vorige deel werd Liu Kang een heuse vuurgod, waardoor hij als het ware de geschiedenis kan herschrijven en/of een nieuwe tijdlijn kan creëren. Dit geeft de ontwikkelaar de mogelijkheid om he-le-maal los te gaan met het verhaal en zelfs te klooien met de herkomst van de bekende personages. We gaan dus weer terug naar 1992, waar het allemaal begon."
Florian KNOKT MET KAMEO'S

We mogen er denk ik wel blind van uitgaan dat de zieke geesten bij NetherRealm er absoluut een feestje van gaan maken, als het gaat om het verhaal. Er is helaas nog niet al te veel over bekendgemaakt, maar het feit dat Sub-Zero en Scorpion nu 'like brothers' met elkaar samenwerken en dat aartsrivalen Kitana en Mileena vriendinnen lijken te zijn is eigenlijk al te gek voor woorden. Van wat we hebben gezien in trailers lijkt het erop dat er meerdere tijdlijnen zijn, met zowel oldschool Mortal Kombat-personages als meer recentere personages. Ik ga er ook al van uit dat die tijdlijnen elkaar op een bizarre manier kruisen, waarbij de oldschool Sub-Zero bijvoorbeeld zijn nieuwe versie tegenkomt. Absoluut een heerlijk sappige set-up als je het mij vraagt. Voeg daaraan toe dat NetherRealm al jaren de koning is als het gaat om verhalen in zijn fightinggames en ik ben meer dan hyped.

> **"De tering, wat komt de actie van de professionele slagers ongelooflijk bruut in beeld."**

Grotendeels hetzelfde

Helaas moeten we nog wachten op meer details wat betreft de setting en het verhaal, maar wat gameplay betreft is er al wel een hoop bekend. We hebben zelfs een weekend lang de game alvast kunnen spelen in Mortal Kombat 1's online stresstest. En ik ben blij om te melden dat we met de gameplay niet teruggaan naar 1992.

Wat dat betreft is Mortal Kombat 1 gelukkig wél echt een opvolger van het vorige deel. De gameplay voelt namelijk grotendeels hetzelfde aan als in MK11, met de nodige tweaks en nieuwe features, die wat mij betreft grotendeels positief uitpakken.

WACHTEN OP KAMEO'S

Wat me tegenstaat is dat je nu een X-aantal seconden moet wachten om je Kameo opnieuw te kunnen gebruiken. Hierdoor zit je ten eerste net even te vaak naar het balkje te kijken dat langzaam volloopt, en word je dus afgeleid van de battle. Ten tweede kan je nu niet echt je Kameo gebruiken wanneer je maar wil, zoals een paar keer kort achter elkaar. Het is jammer dat je bijvoorbeeld je Kameo al hebt gebruikt voor de counter en daarna niet meer kunt gebruiken om je combo te verlengen of af te maken. Ik denk dat het beter zou zijn als je Kameo's gewoon een X-aantal keer kunt gebruiken per ronde.

Jongleren

Om te beginnen is het in Mortal Kombat 1 eindelijk mogelijk om veel langere combo's te maken dan we gewend zijn van de serie. Als je de skills hebt kan je met ieder personage nu minimaal een 10-hitcombo uit de knoppen toveren, waarbij het zelfs een optie is om de combo in de lucht voort te zetten of te beginnen. En ja, zie die maar eens te blocken.

Vooral als je het voor elkaar krijgt om je tegenstander in de hoek te houden is het feest. Met een perfect getimede combo kan je dan haast jongleren met je tegenstander en dat hebben we nog niet zo uitgebreid

weetje • weetje

Kameo-fighters, waaronder Stryker, Goro en Frost, zullen niet speelbaar zijn als main fighter, met uitzondering van de grote jongens als Sub-Zero, Scorpion en Kung Lao.



SCHOKKEND, HE?

IK VOEL HET AMPÈRE.



gezien in een Mortal Kombat-game. Het zijn uiteraard ook een stuk meer knoppencombo's die je uit je hoofd moet leren, maar dat is absoluut de moeite waard.

Kameo's

De grootste nieuwe feature in Mortal Kombat 1 maakt daarbij knap gebruik van het nieuwe combo-systeem. Ed Boon en zijn team vonden het namelijk een cool idee om een blik oldschool MK-characters open te trekken, met de mogelijkheid om ze met je mee te laten vechten. En ja, dat is nog veel vetter dan het klinkt. Naast je standaard vechtersbaas kies je nu ook een zogenaamde Kameo. Tijdens de battle kan je deze Kameo dan oproepen met een simpele druk op de R1-knop. De actie verplaatst dan acuut naar de move van de Kameo en is op verschillende manieren te gebruiken. Zo kan je de Kameo een snelle actie laten uitvoeren, waarbij je eigenlijk niet de controle verliest van je standaard personage, maar ook een special move laten doen, waarbij je standaard personage echt even stopt met vechten en een toffe pose aanneemt.

Vernederend

Je hebt daarnaast de keuze hoe je de Kameo wil gebruiken in een combo. Zo kan een Kameo onderdeel zijn van je combo, of juist de brute finisher. Dit zorgt ervoor dat je haast je combo's kunt customizen met Kameo-moves, en dat is mindblowing. Dit geldt overigens ook voor de bekende X-ray-moves, die je nu ook samen met je Kameo kan uitvoeren.

Niet geheel nieuw zijn counters, maar de manier waarop je ze uitvoert zijn dat wel. Als je tegenstander een combo of throw/grab begint, is er een hele kleine kans om de aanval te counteren, waarbij je niet zelf de combo breekt maar je Kameo in beeld komt om je tegenstander een rotschop te geven. De timing vergt flink wat oefening, maar ik hoef je denk ik niet uit te leggen hoe fucking vet dat is en hoe vernederend het is »

DOE MIJ MAAR MORTAL KOMBAT



Waar ik Mortal Kombat op een voetstuk heb staan, doet Injustice me verdomd weinig. Ik heb dan ook niet zo veel met superhelden en geniet in Mortal Kombat juist van het grove geweld, dat in Injustice flink naar beneden is geschroefd. Daarnaast is Mortal Kombat voor mij pure nostalgie, waarbij ik al als 10-jarig mannetje de lokale arcadehal steeds maar weer in sneakte om een glimp op te vangen van de game. Sowieso, Sub-Zero en Scorpion maken gehaktballetjes van Superman en Batman, dat weet toch iedereen?

WOUTERS KAMEO-DREAMTEAM



Ik ga even cheaten en kijk naar de belachelijk awesome DLC-personages die MK in het verleden heeft gehad. Wat dacht je bijvoorbeeld van een Freddy Krueger en The Joker team-up? Double insanity! Of de Alien/Xenomorph die een ruimtewezenduo is met Predator?! Of het ALLER- ALLERBESTE, een RoboCop-Terminator-combo??!!!

» voor je tegenstander, die waarschijnlijk nog bezig is met het indrukken van de combo-knoppencombinatie, terwijl je de combo al hebt overgenomen. Dit kan je het momentum geven om de hele ronde te winnen.

Professionele slagers

En de tering, wat komt de actie van de professionele slagers ongelooflijk bruut in beeld. De manier waarop er geschakeld wordt tussen normale gameplay en de 'onderbreking' door de Kameo's is hyper-filmisch. NetherRealm heeft het daarnaast opnieuw

"NetherRealm heeft hier potentieel goud in handen."

DOE MIJ MAAR INJUSTICE



Ik ben ongeveer net zo hyped over Mortal Kombat 1 als Florian, begrijp me niet verkeerd, maar weet je wat me nog veel blijer had gemaakt? Injustice 3!!!! De andere fighter van NetherRealm waar superhelden van DC Comics de hoofdrol in hebben, bereikte wat mij betreft perfectie in deel 2, maar een vervolg is nooit aangekondigd. Nou weten we uit een interview met Ed Boon dat zijn studio de serie zeker niet heeft opgegeven, en hij lijkt zelfs door te schemeren dat er plannen waren om Injustice 3 voor Mortal Kombat 1 te maken. De redenen waarom dat niet gebeurd is, houdt hij nogal vaag (iets met covid en switchen naar een nieuwe engine), dus ik denk dat het te maken heeft met Warner Bros. Dat bedrijf is natuurlijk eigenaar van DC Comics en moet een go geven voor Injustice 3, maar de fusie die het doormaakt met Discovery is een pijnlijke shitshow, iets wat vooral weerslag heeft op het DC-universum. Vooralsnog op een positieve manier, want James Gunn is inmiddels bezig met zijn DCU, de reboot van het DC-filmuniversum, en heeft daarvoor zelfs de leiding gekregen over zijn eigen dochteronderneming: DC Studios. Daar lijken mooie dingen uit te komen, zoals een nieuwe Superman-film met daarin Rachel Brosnahan als Lois Lane en Nathan Fillion als Green Lantern, maar zijn plannen voor videogames zijn nogal... ingewikkeld. Gunn wil namelijk continuïteit behouden in de casting van personages tussen films en games, dus als Amanda Waller gespeeld wordt door Viola Davis, dan doet ze dat ook in series en games. Nou, probeer dat maar eens te bewerkstelligen in Injustice, een game waar zo'n beetje ALLE superhelden en -schurken van DC Comics zitten. Veruit het overgrote deel is nog niet eens gecast voor toekomstige films! Ik kan het me dus voorstellen dat er achter de schermen wat stevige woordjes gesproken worden over videogames van DC Comics, met mensen van Warner Bros. Games die (als ze hen al te spreken krijgen) James Gunn en Peter Safran ervan proberen te overtuigen dat hun videogame-plannen misschien iets realistischer kunnen...



voor elkaar gekregen om de vele special moves, X-rays en Fatality's nog bruter en bloederiger te maken dan ooit tevoren. Maar het is vooral de manier waarop het in beeld komt met slow-motioneffecten en meerdere camerastandpunten, dat het over the top geweld naar een nieuw niveau tilt. De hele presentatie is ook nu al super gelikt. Eigenlijk al vanaf dat je de personages kiest begint de game-



FLORIANS KAMEO-DREAMTEAM



Ik kan me vele toffe combinaties van bekende MK-personages voorstellen, maar ik denk dat er echt een kans ligt voor een onwaarschijnlijk zieke combinatie tussen Noob Saibot en Ermac. Dit zijn over alle jaren de meest besproken hidden characters uit de serie ooit en daar kan NetherRealm nu een bijzondere verhalende draai aan geven, en dat combineren met de gekste moves. Deze gasten kunnen oprecht zijn wat NetherRealm maar wil, ze hoeven niet eens menselijk te zijn.

play met een clash tussen de gekozen personages, waarbij ze elkaar uitdagen en in de zeik nemen, waarna de camera ineens uitzoomt en je in de battle zit. De stages zijn daarbij ook prachtig ontworpen, met ongelooflijk veel details die door het inzoomen tijdens bepaalde moves niet verloren gaan in de achtergrond, maar juist heel duidelijk zichtbaar worden. En het draait allemaal nu al in een heerlijk soepele 60 frames per seconde!

Stroperig

Toch ben ik blij dat NetherRealm deze online stresstest heeft uitgevoerd, omdat ik denk dat er zeker nog wel wat gesleuteld kan worden aan de snelheid. Mortal Kombat 1 is namelijk nog iets langzamer dan MK11 en dat was al geen snelle fightinggame. Ik vermoed dat het tempo nog iets lager ligt om de langere en snellere combo's overzichtelijk te houden, maar vooral in het normaal bewegen en springen voelen de characters wat zwaar en lomp aan.

Wat daarbij niet helpt is dat de inputlag in deze online stresstest net even iets te hoog lag, waardoor je al helemaal dat stroperige gevoel krijgt. Maar goed, hopelijk is dit exact waarom deze test heeft plaatsgevonden, om dat soort dingen lekker te finetunen. NetherRealm heeft hier potentieel goud in handen. Het is haast niet te geloven, maar de bekende formule is toch weer geoptimaliseerd en de toevoeging van Kameo's, een uitgebreider combo-systeem en volledige vrijheid wat betreft een ongetwijfeld krankzinnig verhaal maakt dit opnieuw een Mortal Kombat-game om naar uit te kijken. Besef even dat Ed Boon dit kunstje nu al ruim dertig jaar flikt. En ik ben weer bijna net zo hyped als in 1992. Get over here! ✪



MARVINS KAMEO-DREAMTEAM



Quan Chi en Kratos! Oh, verkeerde franchise (maar dezelfde visagist). Dit is echt moeilijk om te kiezen, want er zijn zóveel toffe mogelijkheden: Sub-Zero en Frost, Sub-Zero en Scorpion, Reptile en Ermac, Baraka en Kabal... Maar het allervetste, zeker na het zien van de Lin Kuei-trailer (ga die kijken!!), lijkt me een robotcombo van Sektor en Cyrax. Ik was altijd team Cyrax, maar zijn rode tegenhanger Sektor ziet er deze keer zó fucking cool en stijlvol uit dat ik hoop dat hij alsnog een speelbaar personage wordt.



VERWACHTING *FLORIAN:*

Als NetherRealm het timingsysteem van Kameo's aanpast, standaard bewegingen iets sneller maakt en de inputlag naar beneden krijgt, zal ik heel weinig te zeiken hebben in september.

+ Kameo's en combo's.
+ Meesterlijke presentatie.
+ Vrijheid met personages en verhaal door reboot.
- Iets te sloom.
- Hoge inputlag.

BASICS

FIGHTINGGAME
NETHERREALM STUDIOS/ WARNER BROS.
1-2 SPELERS
19-09-2023



SUPER MARIO BROS. WONDER

ZO NIEUW DAT 'IE NIET NEW MEER IS

In de PU van vorige maand speculeerde Jurjen over wat de volgende Mario-game zou worden. Nog voordat dat blad van de drukpers rolde, was die volgende Mario al aangekondigd. Mario Wonder, dus. Niet meteen de Mario waar Jurjen op zat te wachten. Maar toch...

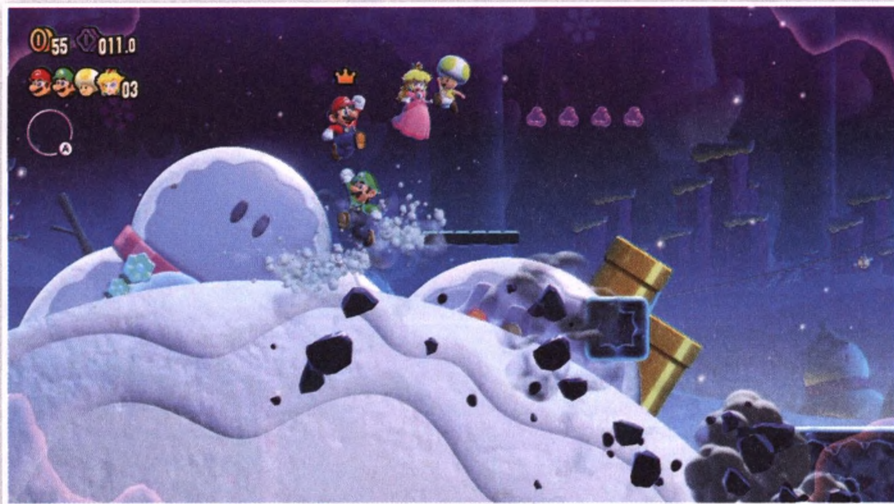
'Waar is Mario?' Zo heette het artikel dat ik vorige maand schreef. Maar liefst vier pagina's lang speculeerde ik over welke opties er waren voor een volgende grote Mario-game. Ik schreef over mijn verlangen naar een volgend deel in de Super Mario 3D World-serie, een vervolg op Bowser's Fury, of Super Mario Galaxy 3. Mijn minst favoriete optie was een volgend deel in de New Super Mario Bros.-serie.
Helaas bleek kort na het schrijven van dit stuk dat het mijn minst favoriete optie is geworden: een volgend deel in de New Super Mario Bros.-serie. Dus weer zo'n traditionele 2D Mario, met links-naar-rechtslevels, een vlag aan het eind van het level, en de vier-spelerstand die sinds New Super Mario Bros. op de Wii standaard is in deze reeks. Balen dus? Valt wel mee.

NIEUWER DAN NEW

De eerste keer dat ik de trailer van Super Mario Bros. Wonder zag, verscheen er al een kleine glimlach op mijn gezicht. En die werd alleen maar breder naarmate ik de trailer vaker keek.
Mijn voornaamste probleem met de New Super Mario Bros.-delen was dat ze zo verschrikkelijk voorspelbaar, veilig en vol van Mario-clichés waren. Ze leken vooral gemaakt voor mensen die Mario nog 'van vroeger' kenden, en wel weer eens zo'n gezellige 2D-platformer met de lekker ouderwetse blokjes, power-ups en muziekjes wilden spelen. Zonder de malle fratsen uit de 3D delen, zoals het rond planeetjes rennen (Galaxy), de Cappy-transformaties (Odyssey) en een heuse open wereld (Bowser's Fury).
Nu gaat Super Mario Bros. Wonder dus ook weer zo'n ouderwets gezellige 2D-platformer worden. Maar dan zeker niet zo voorspelbaar, veilig en vol van Mario-clichés als de voorgangers waren. De game lijkt juist bol te gaan staan van de malle fratsen, en zo nieuw te worden dat de ontwikkelaars zelfs het woordje 'New' uit de titel hebben gesloopt!







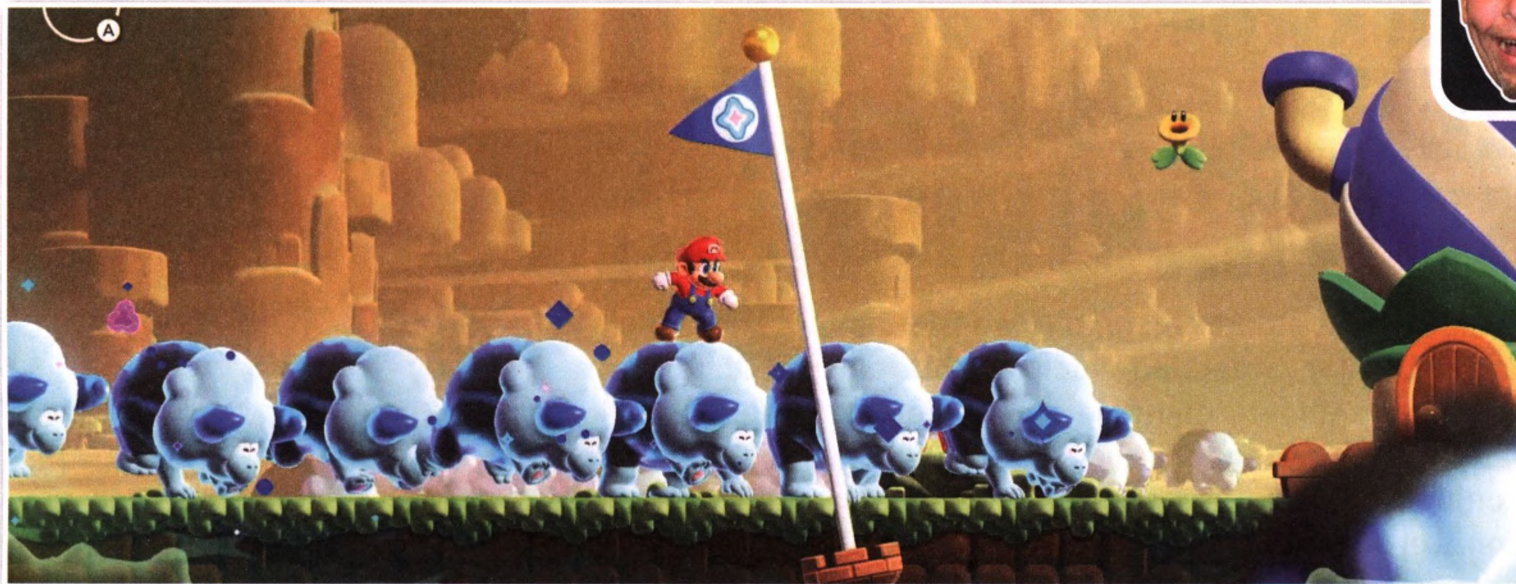
FRIS EN LEVEND

Wat er dan allemaal nieuw is? Ten eerste: Mario is nieuw! Fraaier geanimeerd, minder houterig, meer gezichtsuitdrukkingen, tekenfilmachtige details en lichaamstaal, dichter bij de Mario die we in de grote bioscoopfilm zagen, dichter bij een écht, levend personage eigenlijk. Pas nu ik de nieuwe 2D Mario heb gezien, zie ik pas hoe zielloos en steriel de 2D Mario is waar ik de afgelopen twintig jaar mee in al die 'New'-games heb gespeeld.
Uiteraard zien de andere speelbare personages er even fris en levend uit, en wat die andere personages betreft... het aanbod valt allerminst tegen. Naast Mario, Luigi, Gele Toad, Peach en (voor het eerst) Daisy, toonde de trailer ook Yoshi's in vier verschillende kleuren, en die Yoshi's lijken een bijzondere rol te krijgen, omdat ze spelers kunnen dragen.
Fijn ook dat je in Wonder vrij bent om te kiezen wie je wilt zijn; zo is het niet meer nodig dat speler 1 Mario kiest, maar kun je bijvoorbeeld ook met Peach, Daisy en twee Yoshi's op multiplayer-avontuur gaan.

LOVENDE WOORDEN

Meer nieuws? Wat dacht je van deze: de scoreteller en timer zijn uit de game verdwenen! Inderdaad, die cijfertjes die sinds de eerste Super Mario Bros. aangaven hoeveel punten je





had verdiend en hoeveel tijd je nog had om een level te voltooien, zijn gewoon geschrapt. Een streep door 38 jaar Mario-geschiedenis, kijk, een overtuigend teken van vernieuwingsdrang en lef. En laten we eerlijk zijn: wie werd er nu blij van die timer? Of die punten?

In plaats van punten verzamel je nu paarse munten (naast de gewone munten) en worden coole acties beloond met, eh, woorden. Lovende woorden, die bij de actie in beeld verschijnen. Good, great, super, fantastic, excellent, en als je de combo weet af te ronden: incredible en wonderful.

Het lijkt erop dat met de uitdaging zoveel mogelijk 'wonderfuls' op beeld te krijgen toch een soort scoresysteem aan de game wordt toegevoegd, maar goed, dan is het toch heel iets anders dan we gewend zijn in Mushroom Kingdom. En... de game speelt niet eens in Mushroom Kingdom!

WONDERBLOEMEN

In plaats van het Mushroom Kingdom dat we kennen uit de eerste Super Mario Bros., en al die New Mario's, verplaatst Wonder je naar een heel nieuw land: Flower Kingdom. Waar je aan het eind van een level niet wordt opgewacht door een Toad bij een paddenstoelhuisje, maar door een, eh, zaadmannetje bij een zaadhuisje. Tja, echt wereldschokkend is het allemaal niet. Totdat je een wonderbloem hebt gepakt.

Wonderbloemen verschijnen niet lukraak, maar op vaste punten in levels, en zullen niet alleen Mario maar ook zijn omgevingen ingrijpend veranderen. De hele omgeving krijgt een dromerig rimpeleffect, de bekende groene buizen krijgen oogjes en dansen - of kruipen over de vloer -, enorme paarse nijlpaardballen vallen uit de hemel, er dendert een kudde blauwe neushoornschapen door beeld; het zijn slechts enkele voorbeelden van wondereffecten die in de trailer voorbijkomen. En Mario, of de andere personages? Die kunnen veranderen in schaduwen of rollende stekelballen om speciale wondersecties te doorkruizen. Resultaat: gevarieerde gameplay, verrassende omgevingen, volop avontuur, uitdaging en verwondering. Precies wat ik van mijn nieuwe Mario verlang.

> "IN ELK GEVAL NIET WEER ZO'N VOORSPELBAAR VOLGEND DEEL IN DIE FLAUWE 'NEW'-SERIE."

WONDERFUL?

In het 'Waar is Mario'-artikel van vorige maand bereikte mijn 'verlangensmeter' bij twee opties de hoogste score: bij een vervolg op Bowser's Fury en bij 'iets heel nieuws'. De eerste is het dus niet geworden, maar wat de tweede optie betreft: dit komt aardig in de buurt.

Het is in elk geval niet weer zo'n voorspelbaar volgend deel in die flauwe 'New'-serie geworden. In plaats daarvan oogt deze 2D Mario-platformer heerlijk fris, vernieuwd en vol van verrassingen, en wat is het fijn dat het woordje 'New' uit de titel is verdwenen!

Wat woorden betreft: mijn verwachtingsmeter is ondertussen via good, great en super naar fantastic opgelopen. Op 20 oktober (lekker snel!) gaan we zien of Super Mario Bros. Wonder ook zelf de lovende woorden excellent, incredible en wonderful verdient.

HELL YEAH! OLIFANT-MARIO!



Aan het eind van de trailer zagen we Mario een appel pakken. Waarna hij veranderde in... Olifant-Mario! Hell yeah! Dit wordt misschien wel de beste Mario-transformatie ooit, want als Olifant-Mario kan hij vijanden omver lopen, en, en, en... nou ja, veel meer gaf de trailer niet prijs. Maar het ligt voor de hand dat Mario ook wel iets met zijn nieuwe slurf kan [HA! - Marvin], want dat ding hangt natuurlijk niet voor niets aan zijn gezicht. Waarschijnlijk kan hij er water mee opzuigen en wegschieten, zoals Ellie de Olifant dat al deed in Donkey Kong Country 3. En misschien heeft dat extra gewicht nog wat betekenis, om bijvoorbeeld mee door bepaalde blokken te breken. Nu ik er nog eens over nadenk, lijken de gameplaymogelijkheden van Olifant-Mario me eigenlijk niet eens zo leuk of bijzonder te worden. Maar ja, dat uiterlijk alleen al. Kom op, daar wil je toch een amiibo, knuffel of statue van?





CLOCKWORK REVOLUTION

EEN GEVALLEJTE STEAMPUNK DÉJÀ VU

Wacht je met smart op een nieuwe BioShock-game? Zoek dan zeker niet verder dan Clockwork Revolution! Of, nou ja, een van de andere games die óók heel veel weghebben van BioShock (want dat zijn er wel een hoop). Toch heeft Rogina misschien iets gevonden wat Clockwork Revolution wel degelijk onderscheidt van al deze games...





Het laatste nieuws over BioShock 4, het nieuwste deel in de geliefde gamereeks, stamt alweer van een tijdje geleden. Hoewel fans sinds 2019 eigenlijk niks meer over deze nieuwe game te horen hebben gekregen, zitten andere ontwikkelaars niet stil en poppen er her en der nog steeds games op die overduidelijke gelijkenissen vertonen met de rertrofuturistische stijl en thema's van BioShock. Zo ook Clockwork Revolution, een game van ontwikkelaar inXile (Wasteland 3) die dit jaar tijdens de Xbox Games Showcase onthuld werd. Op het eerste gezicht lijkt het een prachtige, creatieve game die bij velen vast en zeker een bepaalde nostalgische snaar weet te raken. Maar hoe langer je kijkt, hoe meer het begint op te vallen dat je deze setting, het verhaal, de vijanden, de gameplay enzovoorts al eerder hebt gezien... Tenminste, die wolken van wantrouwen vormden zich in ieder geval boven mijn hoofd tijdens het afkijken van de trailer. Is er dan echt niets wat deze BioShock-achtige game ook maar enigszins uniek maakt naast alle andere games met soortgelijke thema's? Ja en nee. Laat me het even uitleggen.

TIJDLOOS

Laten we beginnen met wat recente games waar Clockwork Revolution me aan deed denken – naast BioShock Infinite, natuurlijk –, zodat je snapt waar mijn steampunk déjà vu vandaan komt. Allereerst heb je het nieuwe Lies of P met zijn op hol geslagen robots, dan heb je ook nog Atomic Heart (ook wel 'Sovjet-BioShock' genoemd), de clockpunk Franse Revolutie van Steelrising en de gehele look-and-feel van We Happy Few. Clockwork Revolution heeft een fictieve setting die lijkt op een alternatieve versie van Victoriaans Londen. Maar dan wel met meer sci-fi-steampunk-elementen in plaats van de klassieke industrialisatie die wij kennen uit de geschiedenisboeken. De FPS-actie in deze game komt ook erg bekend voor, van de wapens die je gebruikt tot de vijanden die je een kopje kleiner maakt, maar er is één element dat Clockwork Revolution echt zijn eigen maakt: tijdmanipulatie. Tenminste, dat dacht ik. Toevallig stuitte ik tijdens mijn speurwerk namelijk op een andere game die destijds erg veel inspiratie putte uit BioShock en óók gebruikmaakte van tijdmanipulatie als core-gameplay: de FPS-game Singularity (2010). Oei, oké, weer een minpuntje voor de categorie 'uniek zijn', maar wellicht dat het verhaal van Clockwork Revolution









GAME PASS



Clockwork Revolution is inXiles eerste volledige Xbox Game Studios-release en ook gelijk hun eerste Triple A-game met een first-person-perspectief. Erg spannend en ambitieus natuurlijk, maar misschien ook wel reden voor wat twijfel. Ik bedoel, zelfs bekende en veelgeprezen AAA-studio's releasen de laatste tijd soms gebrekkige games (Cyberpunk 2077, Redfall, Babylon's Fall en noem zo maar op). Daarom is het misschien ook wel fijn om te weten dat Clockwork Revolution ook vanaf dag één te spelen is op Game Pass – je weet wel, voor het geval je toch nog een beetje huiverig bent om gelijk het volle pond ervoor te geven.

daar verandering in brengt. Het gaat immers niet alleen om het idee, maar ook om de uitvoering.

IJZEREN GREEP

De stad Avalon, een steampunk metropolis, lijkt op het eerste gezicht een utopie met grote technologische vooruitgang, vrede en welvaart. Hoofdpersonage Morgan stuit in Clockwork Revolution echter op een tijdreisuitvinding, waardoor ze achter een groot complot komt. De stad is namelijk niet wat het lijkt. Avalon is zorgvuldig opgebouwd door het veranderen van belangrijke historische evenementen, keer op keer, door niemand minder dan de grote baas: Lady Ironwood. De stemactrice van Lady Ironwood doet haar werk zo goed, haar vertelstem deed mij echt denken aan een trailer van een duistere fantasyfilm. Deze ijzeren dame zet zichzelf meteen neer als een klassieke, maar toch elegante dreiging die op de loer ligt. Lady Ironwood laat weten dat Avalon alleen in stand kan worden gehouden door het behouden van een fragiele balans, gemaakt uit alle tijdreistripjes en historische veranderingen die zij heeft uitgevoerd. En er is maar 'één klein, opstandig tandwieltje nodig om alles te laten imploderen'. Cue Morgan!

EEN DOORN IN HET OOG

Morgan is het duidelijk niet eens met Lady Ironwoods geschiedenisspelletje en in een poging om de ijzeren dame te stoppen, vecht en tijdreist Morgan haar weg door Avalon. Niet alleen in het heden, maar natuurlijk ook in het verleden. Het is nog niet duidelijk of je ook naar de toekomst kan reizen, want dat is niet voorbij gekomen in de trailer noch ergens anders benoemd. De nadruk wordt wel gelegd op veranderingen die je kunt aanbrengen in het verleden en hoe ze het heden beïnvloeden - niet alleen tijdens combat, maar ook wat betreft het gehele, grote plaatje. Daarom ziet Lady Ironwood Morgan ook als een irritante doorn in haar oog. Morgan bedreigt immers haar zorgvuldig opgebouwde stadje met hetgeen waarmee ze het heeft geconstrueerd: tijdreizen. Je komt er gaandeweg achter of Morgans keuzes het gewenste effect hebben, want zo te zien pakt niet alles even goed uit...

PLOTTWISTS

Morgan doet eigenlijk praktisch hetzelfde als Lady Ironwood, namelijk het »



weetje • weetje

In Clockwork Revolution wordt de tijdreisuitvinding 'The Chronometer' genoemd. Eigenlijk is dit gewoon een fancy woord voor 'stopwatch'.





verleden veranderen voor een alternatieve (maar dan betere) toekomst, dus het is nog een beetje vaag waarin hun motieven en ambities nou verschillen. inXile laat weten dat Lady Ironwood tijdmanipulatie inzet om de elite meer macht en welvaart te geven, terwijl ze de arbeiders onderdrukt in slums en fabrieken. Het lijkt er dus op dat Morgan daar een stokje voor wil steken voor meer gelijkheid, maar zelfs dan is het erg onvoorspelbaar hoe het zal gaan uitpakken. Tegelijkertijd kan er natuurlijk ook een twist zijn en is Lady Ironwood niet zo coldblooded als ze lijkt. Misschien komt Lady Ironwood zelf ook uit de slums en is de macht haar gewoon naar het hoofd gestegen. Misschien is dat ook wel het filosofische punt van de game, maar nog niet álles is natuurlijk onthuld, dus ik ben erg benieuwd hoe inXile deze personages en hun verhalen gaat aanpakken. Vingers gekruist voor net zo'n coole twist als in BioShock (Infinite), maar dat is eerlijk gezegd wel erg moeilijk te overtreffen.

BUTTERFLY EFFECT

Het RPG-aspect van Clockwork Revolution wordt ook benadrukt door de ontwikkelaar. Terugreizen naar sleutelmomenten in de geschiedenis en de gevolgen daarvan beïnvloeden door middel van jouw keuzes, is hier één voorbeeld van. Niet alleen hedendaagse gebeurtenissen en Avalon zelf veranderen hierdoor, maar ook personages kunnen zo te zien erg veranderen in hun doen en laten in deze verhaalgedreven wereld. De 'onvoorziene gevolgen' van dit butterfly effect lijkt het meest belangrijke RPG-element van de game, maar daarnaast heb je ook andere RPG-elementen zoals het vormgeven van je eigen personage. Dit wordt specifiek omschreven als het creëren van je eigen unieke personage 'from the ground up', dus wellicht dat klassen, stats en een character creation-systeem ook aanwezig zullen zijn – hoewel de eerste beelden daar nog niet echt naar lijken te hinten.

FULL STEAM AHEAD

Dan wil ik het toch nog even hebben over de combat, wat immers net zo belangrijk is voor een FPS als het verhaal

STEAM-CHIQUE

De rijke elitaire industrialisten hebben niet alleen robotslaafjes die alles voor hun doen, maar ook versierde clockwork-protheses ter vervanging van hun eigen ledematen.













zelf. Zoals ik al zei lijkt de combat niet heel innovatief, tenzij het tijdreiselement super belonend en tactisch ingezet kan worden en het de gevechten echt naar een ander niveau tilt. De wapens die je gebuikt zien er elegant en klassiek uit, maar natuurlijk net een stukje meer advanced en beïnvloed door industriële steampunk-toevoegingen. Zo zien we verschillende vuurwapens voorbijkomen die lijken op muskets, revolvers en een soort klassieke minigun. Bovendien kun je ook explosieven gooien, wat altijd een welkome, bom-bastische toevoeging is. De details op de wapens zijn oprecht mooi bedacht en ook het design van Avalon is zeker eye-candy voor steampunk-, clockpunk- en futurutische retroliefhebbers. Er zijn tal van dingen om te ontdekken, zoals zeppelins, stoomtreinen boven je hoofd, robotduiven, drones en zelfs een vreemd voertuig waar de rijke elite op loopt om zo niet de vieze, peasant-grond aan te raken met hun schone, waardevolle schoentjes (wilde gok). De muzikale straten, vriendelijke robots en gouden architectuur kunnen echter wel omslaan naar chaos en mayhem, als je het verleden 'verkeerd' beïnvloedt.

FANCY VIJANDEN

We krijgen namelijk ook een aantal vijanden te zien; niet alleen omgeslagen robots en moordlustige machines, maar ook loyalisten van Lady Ironwood. Een zo'n loyalist die kort geïntroduceerd wordt in de trailer is Alfie, een excentriek gekleed mannetje met een baard die enig zou staan in combinatie met de wilde snor van Dr. Eggman uit Sonic. Het lijkt erop dat hij vijandige robots op Morgan af kan sturen. Zo zien we naast een mechanisch leger ook een soort (mini-)baas, een stomende en schietende buff boy met een fancy snorretje en een matchende haarstijl. Het is nog niet duidelijk hoe moeilijk de combat zal worden, maar uit de trailers lijken de vuurgevechten wel goed te doen. En niet alleen omdat je ook nog het voordeel van tijdmanipulatie bezit. Al om al lijkt deze game toegankelijk voor heel wat spelers en een ware must-have voor fans van BioShock (Infinite). Als je los kunt laten dat Clockwork Revolution op het eerste gezicht meer elementen bij elkaar lijkt te rapen van andere games dan zelf met echt unieke uitvindingen komt, dan kan dit volgend jaar best een op zichzelf staande hit worden. Want zoals ik al zei: het zit 'm niet alleen in het idee, maar ook in de uitvoering.



PUNKS

Steampunk, cyberpunk, dieselpunk, biopunk... Ik kan nog een tijdje doorgaan, want er zijn volgens mij tientallen (sub)genres van het punk-genre. Het wordt algemeen geaccepteerd dat al deze (sub)genres derivaten zijn van cyberpunk, maar waarom worden ze ook allemaal 'punk' genoemd? Dat vraag ik me al een tijdje af en het simpele antwoord (of tenminste, een interpretatie ervan) is dat 'punk' slaat op een sci-fi-subgenre dat zich focust op een harde, dystopische en vaak technologisch geavanceerde wereld. Het brengt een rebels aspect aan hetgeen waarmee het woordje wordt samengevoegd, bijvoorbeeld diesel-, fairy-, steam-, bio-, clock-, enzovoorts! Het grootste verschil tussen deze subgenres zijn voornamelijk de tijdsperiode en het type technologie, wat erg veel interessante hybridecreaties oplevert.



FIRST LOOK

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | SWITCH

CAT QUEST: PIRATES OF THE PURRIBEAN

PIRATEN MET EEN KATER



Cat Quest: Pirates of the Purribean - met zo'n naam was PeterKoelewijn gelijk verkocht. Poeslief vroeg hij Wouter of hij de actie-RPG mocht bespreken. Kat in het bakkie natuurlijk!



Je moet niet kattig worden van wat flauwe woordgrappen, zoveel is meteen duidelijk als je Cat Quest: Pirates of the Purribean ziet. Het helpt ook niet dat de trailerstem z'n beste Matt Berry-impressie doet. Met zo'n stem klinkt alles grappig, dus dat is de kat op het spek binden.

DRAGON DIABLO

Eigenlijk is dit al het derde deel in de Cat Quest-reeks. De eerste twee games werden goed ontvangen en richtten zich meer op een standaard fantasy-avontuur. In de basis zie je dan ook een hoop inspiratie van die andere schattige RPG, Dragon Quest. Met name de wereldmap waarover je katje rondtrappelt is heel erg DQ. Aan de andere kant is Cat Quest een actie-RPG, dus eenmaal in combat komt Diablo om de hoek kijken. Je kunt vijanden dan ook flink een oud kattebakkes geven [die moest ik even opzoeken, maar het bestaat - Marvin].

> "IK DENK NIET DAT JE EEN KAT IN DE ZAK KOOPT MET CAT QUEST: PIRATES OF THE PURRIBEAN."

Het piratenthema vind ik nu al een schot in de roos. Honden als piraten? Dat is dom, moet je niet doen. Katten als piraten? Briljant! Ik lig nu al in katzwijm van de schattigheid. Aan de gameplaycyclus is op het eerste gezicht weinig veranderd: je doodt vijanden, zoekt vette loot en wordt langzaam maar zeker sterker met machtigere wapens. Van geven kan je kat niet leven, tenslotte.

IN HET SCHIP

Dan komt je piratenschip nog in het spel. In Cat Quest: Pirates of the Purribean hop je







van eiland naar eiland met je eigen schuit. Als zeekat bouw je dan ook je eigen schip uit en dat wordt zijn eigen wapen des doods. Hier komt een andere innovatie aan te pas.
Je kunt nu altijd van wapen wisselen tijdens Cat Quest. Zo is het scala aan combo's onvoorstelbaar groot geworden. En omdat je schip een wapen is, kun je zelfs eerst vanaf de zee vijanden met kanonskogels bestoken, om vervolgens van je schip te springen en de combo met je zwaard of geweer af te maken! Als je zoiets doet glim je als een kaarsenmakerskat in het donker!

VALLENDE STER

Over het verhaal kan ik kort zijn: er is een vloek waardoor de poolster uit de lucht komt vallen, en die dreigt de aarde te vernietigen. Aan jou om hem terug te vinden en tussendoor alle schatten te pakken zodat je het anker achter de kat kan gooien. Natuurlijk moet je niet vragen hoe een kat een muis vangt, maar ik verwacht weinig indrukwekkends van het verhaal. De vorige Cat Quests moesten het ook meer van de fun en stijl hebben dan het met woordgrapjes bezaaide verhaal.
Wel kijk ik uit naar de atmosfeer, want die lijkt me top. Je kunt ook veel gebouwen van binnen bezoeken, zoals een typische piratentavern, waar zelfs ratten hun rum— uhm, melk wegzuipen. Een gespierde stoeipoes staat achter de bar en geeft je tips voor nieuwe zoektochten.



MISPOES

Ik denk niet dat je een kat in de zak koopt met Cat Quest: Pirates of the Purribean. Tegelijkertijd krijg ik ook niet het gevoel dat deze kat in het nauw zit en gekke sprongen maakt. Een kat met fluwelen pootjes vangt geen muizen, dus hopelijk heeft de derde Cat Quest nog wat toffe piratenthema-verrassingen.
Misschien moet ik geen drie benen aan een kat zoeken want... ugh, het is ZO VERSCHRIKKELIJK MOEILIJK OM AL DIE KATGEZEGDES IN DE TEKST TE STOPPEN! Ik kap ermee! Hopelijk hebben jullie zo genoeg info over Cat Quest: Pirates of the Purribean. Het gaat hopelijk een leuke game worden en het piratenthema is sowieso al 24-karaats goud. Hou hem in de gaten dus, anders heb ik dit allemaal voor de kat z'n kut geschreven.





SOUTH OF MIDNIGHT

MYTHISCH AVONTUUR DOOR DE 'ZIEL VAN AMERIKA'



Volksverhalen en lokale legendes zijn altijd een mooie basis voor een game, maar ho-ly smokes wat was het een weergaloos tof idee om folklore uit het Diepe Zuiden van de VS te gebruiken! O, dat zegt je nog niet zo veel? Geen zorgen, Rogina neemt je mee door de pracht die South of Midnight ons lijkt te bieden.





Tijdens de Xbox Showcase onthulde ontwikkelaar Compulsion Games (We Happy Few) een in-engine trailer van hun nieuwste game: South of Midnight. En wát een eye-candy was dat, zeg. Helaas pindakaas waren gameplay-beelden en een releasedatum nergens in zicht, maar wat we wel te zien kregen waren een zeer unieke art- en animatiestijl en nog zo veel meer - als je maar een beetje goed kijkt. Als je niet heel bekend bent met de Deep South, is een kleine opfrisbeurt misschien wel op z'n plaats. Het zwoele Zuiden van de VS staat namelijk bekend om zijn swingende steden en zwaarbeladen historie, en het is niet alleen de geboorteplaats van verschillende muziekstijlen, maar ook van fascinerende mythen en legendes.

BAYOU BLUES

Zoals gezegd zijn er best veel muziekgenres geboren en getogen in de Deep South, wat South of Midnight niet schuwt in zijn eerste trailer. De ontwikkelaar zegt zelfs dat muziekdesign even serieus wordt genomen als game- en artdesign. Vooral blues, jazz, rock & roll en countrymuziek worden geassocieerd met deze zuidelijke staten. Het is dan ook een erg leuke toevoeging dat de trailer van South of Midnight opent met het lied 'Death Don't Have No Mercy' van de blinde blueszanger 'Blind' Gary Davis. Het benadrukt alleen maar dat dit een zorgvuldig gemaakte liefdesbrief is aan de cultuur van de Deep South, dat volgens het team achter de game 'meer representatie en liefde hoort te krijgen'. Het lied wordt in de trailer gezongen door een reusachtig, rottend lijk in de bayou, genaamd Shakin' Bones. Je zou hem ook wel een Disneyprinses kunnen noemen, want een brigade aan schattige dieren verzamelt zich om zijn ontbindende voeten terwijl hij jamt op zijn gitaar. Het zorgt voor een zwoele en mysterieuze sfeer, die alleen verstoord wordt door de plotselinge verschijning van het hoofdpersonage.

MAGISCHE WEEFSTER

De heldin van South of Midnight, Hazel, wordt geïntroduceerd als een zelfverzekerde, geestige meid die actief op zoek is naar mythische monsters en wezens. Ze staat in ieder geval haar mannetje tegenover de enorme Shakin' Bones en begroet hem als een oude vriend die bij haar in het krijt staat. Hazel heeft haar fictionele thuisstadje Prospero en de gecompliceerde relatie met haar moeder achtergelaten om de held te worden die deze wereld nodig heeft. Ze is namelijk een Weaver, iemand die de vervlochten magie waaruit het universum bestaat kan manipuleren en gebruiken. Deze wereld wordt omschreven als een soort tapijt of wandkleed, waarin alles met elkaar verbonden staat door fijne draden. Als Weaver is het Hazels taak om scheuren in dit universumtapijt te dichten, omdat vijandige wezens hierdoorheen sijpelen. Weaving is een unieke vorm van magie die we niet vaak tegenkomen in games, en vormt volgens de ontwikkelaar de kern van de combat en het verkennen van de omgeving.

VINGERS GEKRUIST

Hoewel Hazel er prachtig uitziet - net als de rest van de game, door die fantastische visual novel-stijl en bijna stop-motion-achtige animaties - ben ik wel een beetje huiverig over haar personage. Erg leuk

weetje • weetje

Wie (of wát) is Shakin' Bones? In South of Midnight is hij een van de entiteiten die Archons worden genoemd en Hazel van de echte wereld naar een meer fabelachtige wereld kunnen brengen. Hij is geïnspireerd door de legende van Robert Johnson, een bluesartiest die naar zeggen bij een beruchte kruising een deal maakte met de duivel: zijn ziel in ruil voor het beheersen van de gitaar.













"SOUTH OF MIDNIGHT LIJKT EEN GEWELDIG PROJECT OM JUIST MEER DIVERSE PERSONAGES EN THEMATIEKEN EEN PODIUM MEE TE GEVEN."

dat ze een gelaagd personage is met een complex achtergrondverhaal en humor inzet als een soort sarcastisch afweermechanisme, máár hopelijk draaft de game dit niet te ver door. Ik kan niet opnoemen hoeveel gevallen er zijn van 'representatieve personages' die te veel geforceerde karakteristieken op hun persoonlijkheid gegooid krijgen, waardoor ze juist unlikeable en onrealistisch worden in plaats van écht herkenbaar. South of Midnight lijkt namelijk een geweldig project om juist meer diverse personages en thematieken een podium mee te geven, dus vingers gekruist dat de ontwikkelaar daar ook in slaagt en het niet allemaal té on the nose aanvoelt. Hazels personage is voor nu een voorzichtig vraagteken, en daar zijn er eigenlijk wel meer van.

VOORZICHTIGE VRAAGTEKENS

Het grootste vraagteken is natuurlijk de gameplay, omdat dat aspect van de game tot nu toe meer 'tell, don't show' is. Dan moet je het eigenlijk altijd wel met een korreltje zout nemen, maar de gameplay wordt in ieder geval omschreven als 'wijd lineair' en erg verhaalgedreven. Dat betekent dus dat je gebieden tot een bepaald punt kunt verkennen – zeker een pluspunt in een moderne fictiewereld die realisme met magie mixt –, maar alleen verder kunt naar nieuwe gebieden mits je plotlijnen hebt voltooid. De magie, Weaving, wordt daarbij omschreven als textielpatronen die Hazel kan manipuleren tot bruikbare elementen en objecten – niet de standaard Kamehameha-aanvallen zoals in andere magische actie-avonturen, dus. Ik ben eigenlijk ook wel benieuwd of er protection-charms en andere snuisterijen gebruikt kunnen worden naast Weaving, bijvoorbeeld uit voodoo en hoodoo. Kan best handig werken tegen monsters, namelijk. In de trailer zien we zo'n monster in het water creepen, de Altamaha-ha, maar verder blijven de vijanden nog een groot mysterie in deze mysterieuze Southern Gothic-wereld. Maar als het ontwikkelteam heeft geleerd van de imperfecties en kritieken van We Happy Few en de gameplay net zo gelikt is als de cutscenes, dan denk ik dat South of Midnight en zijn intrigerende thematieken zeker een trip down South waard zijn.

TALES FROM THE SOUTH

Oftewel: Southern Folklore 101! Aangezien we nog niet zoveel monsters en wezens te zien hebben gekregen, kunnen we lekker speculeren over wat we nog meer tegen zouden kunnen komen in de Deep South. Aan interessante wezens ontbreken de verhalen in ieder geval niet, zoals de boze geesten Haints, poltergeist Bell Witch, de boeman Bloody Bones of de kwelgeest van de bayou die Ietiche wordt genoemd. Aan de andere kant zijn er natuurlijk ook volkshelden die hun opwachting in de game zouden kunnen maken, bijvoorbeeld John Henry, die een 'boorwedstrijd' won tegen een geautomatiseerde drilmachine, of Marie Laveau, een spiritualist en herbalist die de bijnaam 'Voodoo Queen of New Orleans' kreeg [Oh hey, die ken ik van American Horror Story - Marvin]. Oké, met zo'n eretitel móét ik haar wel ontmoeten, dus vingers gekruist dat de Voodoo Queen ook een podium heeft in de magische wereld van South of Midnight.



PRINCESS PEACH

PEACH IN DE SPOTLIGHT



Nintendo wil dat we ook in 2024 de Switch blijven kopen en dus lieten ze alvast wat beelden van de games van volgend jaar zien. Een ervan was een nieuw Princess Peach-avontuur – naam nog onbekend – waarin Mario nergens te bekennen is. 'Eindelijk!', dacht PeterKoelewijn.





Princess Peach is aardig populair en sinds de Super Mario Bros. Movie laadt Nintendo haar ook als een zelfstandige avonturier. In de film was Luigi voor eens de 'dame in nood' en hielp Peach Mario met zijn tocht door de Mushroom Kingdom. Logisch, want volgens meerdere onderzoeken is ongeveer de helft van Nintendofans vrouwelijk en zij zijn het ook weleens zat dat ze steeds als een besnorde man moeten spelen. Bovendien kan Nintendo nog wat rechtzetten met de nieuwe Princess Peach-game.

"HOPELIJK HOEFT PRINCESS PEACH NIET WEER HAAR EMOTIES TE GEBRUIKEN."

OM TE JANKEN

De Nintendo Switch Princess Peach-game (de officiële titel blijft nog onbekend) is niet de eerste met de prinses in de hoofdrol. Voor de Nintendo DS verscheen in 2006 al Super Princess Peach. Daarin werden Mario en Luigi door Bowser gekidnapt voor de verandering. Hij verborg ze op Vibe Island, een magisch eiland waar emoties versterkt worden en de omgeving kunnen beïnvloeden. Peach moest dus haar emoties gebruiken om de platformlevels te doorkruisen. Dat... dat... jaaaaaaaaa... Het was nogal seksistisch van Nintendo om een game met emotie-gameplay gelijk aan hun populairste vrouwelijke personage te koppelen. Alsof mannen niet kunnen huilen, of zo. Ik huil bijna iedere dag!

MAGISCHE STER

Gelukkig lijkt de nieuwe Princess Peach-game het over een andere boeg te gooien. De prinses wordt vergezeld door een magische ster met een lint eraan, terwijl ze rondrent door allerlei toneeldecors. De thema's variëren van traditionele Mario-levels tot oude Japanse architectuur, inclusief kersenbloesembomen. Die Japanse kersenbloesems kan Peach met haar magische lint doen bloeien. Ook op andere manieren kan ze met



weetje • weetje

Eigenlijk heeft Princess Peach nóg een game waarin ze de hoofdrol speelt. In 1990 verscheen Princess Toadstool's Castle Run als een geel Game & Watch-horloge in de VS. In Japan werd hij bij een McDonald's Happy Meal weggegeven en Europa werd overgeslagen.













weetje • weetje

Als je niet kan wachten op deze game: Peach wordt eind dit jaar al speelbaar in Super Mario Bros. Wonder en Super Mario RPG!

haar krachten de decors aanpassen, en ze kan er zelfs mee aanvallen.

De gebieden zijn niet zonder gevaar: er lopen allerlei nieuwe vijanden rond die ik nog niet eerder in Super Mario-games zag. Wat ook opvalt is dat ze allemaal gekke hoedjes dragen. Zelfs de lampen dragen hoedjes! Dan weet je dat de game knotsgek wordt. De enige die haar iconische hoofddeksel mist is Princess Peach zelf. In plaats van een kroon heeft ze haar kapsel in een paardenstaart gedaan. Dat komt goed van pas wanneer ze van kostuum wisselt.

RELAXTE GAMEPLAY

De gameplaybeelden die Nintendo toonde eindigden op het moment dat Peach' roze jurk begon te gloeien. De magische ster die met haar meereist kan haar hoogstwaarschijnlijk verschillende outfits geven. Die spelen vast nieuwe krachten vrij, waarmee je de levels verder doorkruist. Verwacht alleen geen metroidvania met Peach, de game lijkt een stuk relaxter te worden dan dat.

Wat ook opvalt in de beelden is dat de prinses nooit springt. In plaats daarvan puzzel je met de 2.5D gameplay, zoals je dat ook vaak doet in Paper Mario. Die games hebben altijd lekker platte decors waar geheimen achter zitten. Dat 'zoeken naar geheimen in een kijkdoos' en het 'niet springen' geven mij zelfs prettige Luigi's Mansion-vibes. De games van Mario's broer zijn een stukje kalmer dan de platformers, maar zeker niet minder spannend.

TOI-TOI-TOI!

Nintendo kennende hebben ze hun troefkaart voor de Princess Peach-game nog niet gespeeld. Ik denk aan een leuke nieuwe gameplaymechanic, die ze ongetwijfeld pas een maand of twee voor de release gaan onthullen. Nintendo is daar altijd heel voorzichtig mee, omdat ze bang zijn dat concurrenten de mechanic nog gauw in hun games stoppen voor Nintendo de zijne releaset. Vandaar dat The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom pas kort voor z'n release onthulde wat je allemaal met de Ultra Hand kan doen.

Zolang het maar niet weer iets cringe-achtigs is zoals Princess Peach die haar emoties moet gebruiken. Want als dat weer gebeurt, ga ik huilen.



PHANTOM BLADE ZERO

MEER DAN EEN CHINESE SEKIRO?





Fans van Ghost of Tsushima, Wo Long: Fallen Dynasty en Sekiro: Shadows Die Twice hebben binnenkort een nieuw toetje om van te snacken. Of zal het toch meer als bijten in een zure appel worden? Rogina neemt een kijkje of de hype rondom Phantom Blade Zero realistisch is, of meer whishful thinking.

In mei werden er een aantal indrukwekkende titels getoond tijdens de PlayStation Showcase, maar een game die mij zelfs in mijn dromen achtervolgt is Phantom Blade Zero. Het spel komt van de Chinese indiestudio S-Game, die voorafgaand aan dit project eigenlijk alleen maar mobile games produceerde. Wat een step-up in kwaliteit, kan ik je zeggen! De Phantom Blade-wereld is voor (Chinese) mobiele gamers dus misschien wel bekend, maar het overgrote deel van de westerse wereld wordt nu pas geïntroduceerd aan deze prachtige, duistere en bloederig elegante wereld. De bijna vier minuten lange revealtrailer hookte aanzienlijk veel mensen, maar bracht natuurlijk ook wat twijfels met zich mee. Het zag er namelijk iets té goed uit, volgens sommigen. Té gepolijst voor een game die eigenlijk een beetje out of nowhere lijkt te komen. Laten we een kijkje nemen en duimen dat die twijfels weerlegd kunnen worden, want man o man: dit kan een machtige traktatie worden!



weetje • weetje

'Wuxia' betekent letterlijk 'krijgshelden' en slaat op een Chinees fictiegenre waarin je avonturen volgt van krijgshelden in het oude China.

KUNGFUPUNK

De gedetailleerde wereld van Phantom Blade Zero wordt omschreven als een 'kungfupunk Wuxia-wereld'. De trailerbeelden laten meerdere cinematische scènes zien van verschillende settingen in al hun pracht en praal – en wederom: dit komt van ontwikkelaars uit de mobile gamewereld! Met bijpassende, epische (en soms ook best emotionele) Chinese fantasymuziek krijgen we shots van wilderige natuur, sprookjesachtige bamboebossen, traditionele Chinese trinkets en sierraden, verschillende tempels en bovenal: gevechtsarena's. Niet letterlijk, hoor, het zijn meer vervallen dorpen die dienen als een achtergrond voor snelle, gecalculeerde gevechten die bijna lijken op een bloederige dans. We krijgen hierdoor ook een aantal vijanden te zien. Zo zijn er duistere ruiters die mij een beetje de den denken aan de Nazgûl van Lord of the Rings, maar ook vijanden die pronken in hun gedetailleerde armor; een mix van traditionele gevechtsbepantsering en steampunk enhancements. Zo is er een witharige vijand met een kanonarm in de vorm van een Chinese leeuw, wat mij er alleen maar aan herinnert dat de art-direction voor de kleding en wapens on point is. Over witharige mannen gesproken...

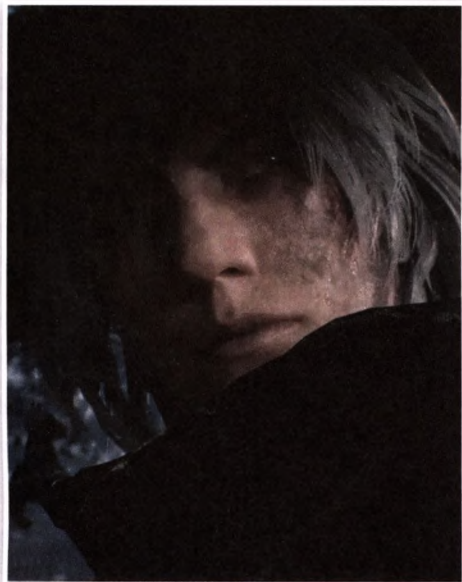
SOUL, MAAR NIET -LIKE

Nee, Geralt of Rivia, ik heb het niet over jou, maar over het hoofdpersonage van Phantom Blade Zero: Soul. Volgens de onthullingstrailer heeft Soul nog maar 66 dagen te leven. Zijn vijanden zijn hier ook van op de hoogte, wat Souls drijfveer lijkt te











zijn voor de gebeurtenissen in de game. Blijkbaar is Soul een pion in een veel groter spelletje en is hij gerekruteerd als een assassin en spion voor The Order. Deze mysterieuze organisatie houdt zich bezig met het in stand houden van wat volgens hen de balans tussen goed en kwaad intact houdt. Soul wordt ingezet om 'verstoringen' van deze balans uit de weg te ruimen, maar lijkt uiteindelijk zelf los te breken uit dit vieze spelletje. Het kan dus zo zijn dat hij achter The Order en hun patriarch aangaat, vooral omdat hij in de trailer zegt dat hij 'zijn hart zal terughalen'. Of hij dat letterlijk of figuurlijk bedoelt, is dus nog niet duidelijk. Wat wel duidelijk is, is dat de actie van Phantom Blade Zero toegankelijk zal zijn voor alle soorten spelers en ondanks de razendsnelle zwaardgevechten en soulslike-elementen verder géén soulslike is. Een slimme keus om zo natuurlijk een breder publiek te trekken, maar het publiek heeft uiteraard ook wat vragen na het zien van deze cinematische gevechten.

> "TÉ GEPOLIJST VOOR EEN GAME DIE EIGENLIJK OUT OF NOWHERE KOMT?"

(TÉ) AMBITIEUS?

De combat wordt door velen met een korreltje zout genomen, omdat het pre-rendered lijkt in plaats van dat het in real time bestuurd wordt door een controller of toetsenbord en muis. Het ziet er ook erg gepolijst en slick uit, dus ik snap de argwaan. Zoals ik al zei lijkt het net alsof je naar een dans aan het kijken bent, met soepele actie en reactie, bloederige pirouetten, acrobatische zwaardkapriolen, enzovoort. Ontwikkelaar S-Game is echter wel ingegaan op deze twijfels en benadrukt dat dit echte combat is, maar dat het zo filmisch en gestroomlijnd lijkt omdat het met cineastische camera's is opgenomen voor de trailer in plaats van met de third-person-camera. Mij gaat het er in ieder geval meer om dat de game ook echt zo soepel draait op release en dat ik die coole combo's, dashes en pirouetten ook zelf kan uitvoeren. Het zou me niet heel veel uitmaken of ze ook echt zo strak en gestroomlijnd zijn als getoond wordt in de trailer, als het maar lekker en rewarding wegspeeld. Vooral omdat vijanden ook zo intuïtief lijken te reageren op Souls aanvallen, iets wat ik wel in meerdere actiegames heb gezien, maar in sommige gevallen toch niet zo soepel uitpakt (framerate drops, domme AI, glitches en noem zo maar op).

PHANTOM BLADE: EXECUTIONERS



Geloof het of niet, maar naast dit ambitieuze project is S-Game ook bezig met het ontwikkelen van nóg een Phantom Blade-game. Phantom Blade: Executioners staat namelijk op de agenda voor dit jaar, al is een precieze releasedatum nog niet bekend. Deze ARPG heeft een 'high-speed move action system' en geeft je keuzes die het verhaal beïnvloeden. De anime-achtige tekenstijl is wel ver verwijderd van de realistische graphics van Zero, maar wellicht verzachten de snelle combat en de duistere scenario's van Executioners het wachten op Zero in de tussentijd.

BLIJVEN DROMEN

Dat gezegd hebbende: de rest van de gameplay ziet er dikke prima uit. Texturen en details lijken intact te blijven terwijl Soul door de semi-open wereld rent, dasht en jumpt. Regenbuien lijken bovendien de pracht van de visuals niet te verdoezelen en zo te zien kan Soul niet alleen dekking zoeken tijdens intensieve close-combat, maar ook stiekeme steathkills uitvoeren – wat natuurlijk wel een pre is voor een assassin van The Order! Ik ben bovenal super benieuwd of het verhaal en de interessant uitziende personages ook echt uniek zijn en niet te veel clichés bevatten. De game wordt nu al onvermijdbaar vergeleken met soortgelijke games (ja, ook door mij, ik weet het), maar ik hoop stiekem dat deze Chinese action-epic een nieuw narratief kan vormen. Iets waardoor mensen in de toekomst zullen zeggen: Hé, deze nieuwe game is net als Phantom Blade Zero! Want ja, dat soort lof mag deze game best verdienen, mits het de hype in stand houdt tijdens zijn release. En zo niet... nou ja, dan hebben we alsnog een extra game op het stapeltje 'coole Aziatische actie-games die lijken op game X'.



BALDUR'S GATE 3

BIJNA ZOVEEL VRIJHEID ALS IN D&D

De afgelopen twee jaar heeft Marvin zich flink verdiept in Dungeons & Dragons. Hij las handboeken, keek honderden uren Critical Role, startte met een paar vrienden zijn eerste campagne en ontdekte gaandeweg waarom deze tabletop-RPG zo verdomd populair en vooral leuk is. Na een tripje naar Gent, waar hij sprak met de devs van Baldur's Gate 3 en de game speelde, is hij ervan overtuigd dat ontwikkelaar Larian Studios dat ook snapt.



PREVIEW PC

In D&D kun je alles doen wat jouw fantasie toelaat. Belangrijker: je doet dat niet allen, maar met vrienden, en beleeft een lang avontuur waarin jullie personages zowel binnen als buiten de slagvelden groeien. Ondertussen maak je talloze keuzes, waarvan niet altijd direct duidelijk is wat de consequenties zijn. Omdat het al dan niet slagen van elke actie bepaald wordt door een dobbelsteen, komt er ook een hoop chaos bij kijken. Jij moet daar grip op zien te krijgen - wat niet altijd lukt. Zo gaat het ook in Baldur's Gate 3. Zelfs als je de baas bent van Larian Studios.

Olifant met drankprobleem

Swen Vincke toont ons in Gent een 'slice of gameplay' van Baldur's Gate 3, en loopt met zijn Dragonborn Monk of the Way of Shadow door de titulaire stad heen. Aan het begin verloopt dat nog weinig chaotisch. Zijn Dragonborn besluit een moord op te lossen in samenwerking met een van de beste detectives uit de stad: een klein, vliegend olifantje met een pijp in z'n mond en een drankprobleem. Na te praten met het slachtoffer – handig, zo'n Speak with Deadscroll – infiltreert hij een circus door een achterdeur te openen met een Knock-spell, loopt wat rond en ziet een Djinni naast een rad van fortuin (denk aan een geest in een lamp). Zoals je enigszins mag verwachten blijk de Djinni vals te spelen. Swens personage noemt hem een 'cheating bastard', en voor hij het weet is hij omgevormd tot een kaaswiel. Oeps! Dan maar even de Djinni besluipen met een partygenoot die niet gekaasificeerd is, om hem te zakkenrollen. Wat blijkt: er zit een magische ring in zijn baard! Na hem die te ontfutselen lukt het ineens om de jackpot te winnen, maar dat vindt de Djinni totáál niet leuk. Eén zwaai van diens hand later bevindt Swen zich ineens in een andere realm, eentje waarin dinosauriërs leven – alleen, zonder z'n partygenoten. Dit is exact het soort bizarre verloop van omstandigheden dat ik hoopte te zien in een D&D-videogame.

'Thuis lukte het'

Een halfuur aan gameplay en een hoop leuke gebeurtenissen later is het moordwapen binnen handbereik. Die ligt ergens in een grot, vanzelfsprekend eentje die gevuld is met vijanden. De turn-based combat start, maar met onder andere een Druid in zijn party die in een Owlbear kan veranderen – "Deze ken je vast wel van de D&D-film" – lijkt dat wel goed te komen. Tenzij de dobbelstenen niet de goede kant op rollen en een van Swens partygenoten door één pijl van een klif af kukelt en een afgrond in valt. Dood. Oeps.

Niet getreurd, want je hebt in Baldur's Gate 3 ontzettend veel mogelijkheden om je mannetje te staan (en kan je partygenoten later altijd weer tot leven wekken). Naast talloze spreuken en aanvallen zijn er ook actions om uit te voeren, waaronder het wegduwen van vijanden en... tja, het oppakken en wegyeeten van vijanden. Bijvoorbeeld in de eerder genoemde afgrond, wat niet snel gaat vervelen.

Positionering en voorbereiding – zeker als je een class hebt die vooraf spells moet uitkiezen – zijn met al die mogelijkheden van groot belang, want de AI van vijanden zal ook allerlei verrassende capriolen uithalen om jou een kopje kleiner te maken. En ja, die zijn ook





weetje • weetje

Larian heeft de PC-release naar voren gehaald, de PS5-versie volgt op 6 september.



Baldur's Keet.


weetje • weetje

BG3 telt zo'n 550 magic items met unieke effecten, allemaal met de hand gemaakt.

verrassend voor Swen Vincke, getuige een ontsnappingspoging uit een gevangenis die compleet verkeerd gaat. Hij breekt uit een cel en transformeert in een Half-Orc om de bewakers om de tuin te leiden, maar enkele waardeloze rolls later wordt hij door diezelfde bewakers omringd. Met zijn Druid-partner transformeren in een panter om weg te rennen naar een deur, die lockpicken en vervolgens met zijn Wizard een Wall of Fire neerzetten om de bewakers buiten te houden, dat is het plan. Maar ook dat loopt niet helemaal zoals hij wil. "Toen ik dit thuis oefende lukte het nog", verzekert hij ons. Maar geen enkele playthrough is hetzelfde.

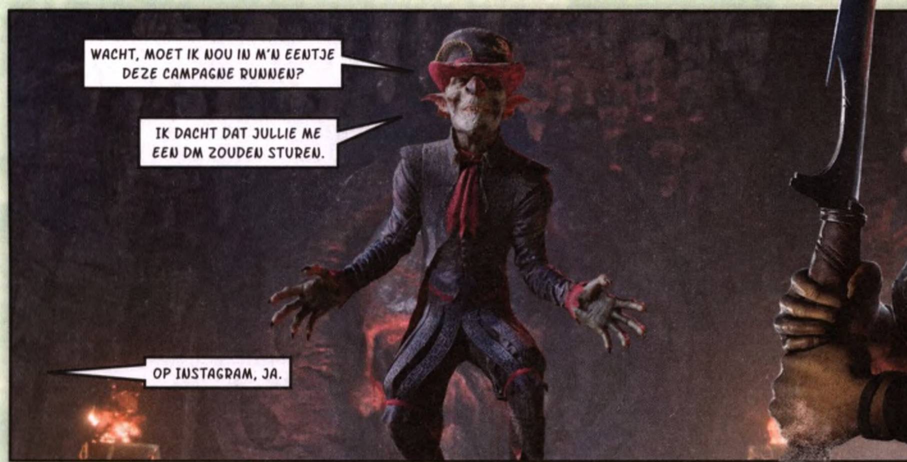
Jouw feestje

Nick Pechenin, Lead Systems Designer bij Larian, vertelt me even later dat er meer dan zeshonderd spells en actions in de game zitten ("Het was niet heel moeilijk al die systemen naar onze game over te zetten, al onze engineers kenden ze toch al omdat we allemaal D&D spelen"). En die kun je ook búiten combat inzetten, bijvoorbeeld om NPC's te manipuleren of verborgen gebieden te bereiken. Wil je ergens een dak op? Dan is een Fly-spell handig. Of je stapelt gewoon een stel dozen op om er ouderwets op te klimmen. Keuzevrijheid is waar het allemaal om draait, en ik heb geen woorden genoeg om hier uit te leggen hoe diep dat gaat.

Swen, Nick en de andere devs die ik in Gent spreek benadrukken allemaal dat iedere speler een uniek avontuur kan beleven, en dat zie je aan álles. Zoals de gigantische hoeveelheid opties in de character-creator, die voor de officiële release compleet vernieuwd is en je nu in hapklare brokjes het proces van een D&D-personage maken voorschotelt. Wel zo fijn, met 12 classes, 46 subclasses en de mogelijkheid om te multi-classen.

Er zitten, net als in Divinity: Original Sin 2, ook enkele Origin-personages in met een eigen achtergrondverhaal, maar je kunt natuurlijk ook je eigen personage maken; al dan niet met de maniakale 'Dark Urge'-achtergrond, die ik een paar uur mocht proberen en voor hilárische en zwaar fucked up momenten zorgde. Afgehakte handen, moorden in je slaap, je kent het wel. En altijd met een creepy glimlach op je kop.

"Dit kan weleens een van de meest diepgaande en meeslepende rpg's van het decennium worden."



Groot(s)

Met de vele keuzes die je gedurende (side)quests en andere interacties met de wereld en NPC's maakt, kun je altijd je eigen pad kiezen. Goed, slecht, ertussenin; het is jouw feestje. Wil je een belangrijke NPC voor het hoofdverhaal bij je eerste kennismaking doodmaken? Sure, het wordt erg moeilijk, maar waarom ook niet? Dan mis je alleen wel een deel van de 1,9 miljoen woorden (ingesproken en tekst) die in de game zijn verwerkt. Maar Baldur's Gate 3 belooft zo groot(s) te worden, en je zóveel mogelijkheden te bieden om de wereld en het verhaal naar jouw hand te zetten, dat je het grootste deel van die woorden sowieso nooit voor je kiezen zal krijgen. Tenzij je tientallen playthroughs doet misschien. Ik weet nog niet of ik daartoe bereid ben, maar nu ik een kléín deel van Baldur's Gate 3 gezien heb, kan ik niet wachten tot het 3 augustus is. Dit kan weleens een van de meest diepgaande en meeslepende rpg's van het decennium worden. ★



VERWACHTING ***MARVIN:***

Divinity: Original Sin 2 is al een van mijn favoriete RPG's, en Baldur's Gate 3 lijkt die in elk opzicht te gaan overklassen. Enorm veel diepgang, zoveel keuzevrijheid dat ik er bijna stress van zou krijgen, sublieme verhaalvertelling en ook nog eens uitstekende graphics; als alles goed gaat, praten we hier over tien jaar nog over.

+ Bijna zoveel vrijheid als in D&D.
+ Fantastische mix aan humor en drama.
+ Bákken aan content en permutaties.
+ Lijkt de Baldur's Gate-naam eer aan te doen.
- Het is nog geen 3 augustus (of 6 september).

BASICS
RPG
LARIAN STUDIOS
1-4 SPELERS
03-08-2023

PREVIEW
PC | PS4 | XBOX ONE

THE SIMS 4: HORSE RANCH

HOWDEE, SIM FOLKS!

Het is alweer een tijdje geleden dat Wouter met zijn digitale Barbies en Kens speelde in The Sims 4, maar het wordt hoog tijd om die heerlijke levenssimulator weer eens van stal te halen; de Horse Ranch-uitbreiding is gearriveerd!





Het diepe zuiden van de Verenigde Staten is een hete, vochtige regio waar conservatievelingen de dienst uitmaken, vuurwapens ongeveer net zo heilig zijn als zondagse kerkbezoeken, abortus in een aantal staten verboden is en bekrompenheid hoogtij viert. Aangezien een Sim nog nooit een kogel heeft afgevuurd, z'n handen niet brandt aan religie en gender zo non-binair vindt dat ook mannen zwanger kunnen raken, lijken de zuidelijke staten niet echt de meest ideale combi met The Sims 4. Toch is de nieuwste uitbreiding volledig gethematiseerd rondom het culturele cowboyerfgoed van staten zoals Louisiana, Mississippi, Alabama, Georgia en South Carolina. Weten ze ook daar weer iets schattigs van te maken?

Hangen met de Guru's

Natuurlijk kunnen ze dat! Want het mooie van The Sims vind ik dat deze gameserie de mens, of het nou een conservatie cowboy is of een vinnige vampier, transformeert tot iets compleet lieflijks en onschuldigs. Natuurlijk kunnen Sims boos, jaloers en op andere wijzen onhebbelijk worden, maar het blijven ontzettend zachtaardige poppetjes wier kwaadaardige acties zelfs iets aandoenlijks hebben. Combineer deze pure versie van de mens met iets wat nog veel puurder is, namelijk dieren, en je krijgt iets onweerstaanbaar zoets. Ik kon het dan ook niet laten om ongeveer dertig keer te kirren en piepen toen ik tijdens de presentatie van The Sims 4: Horse Ranch de Sims van Guru's George en Jo Anna zag interacten met een minigeitje en -schaapje [uhh, lammetjes? - Marvin]. Deze nieuwe, enkelhoge diertjes kan je melken en scheren voor wat Simoleons, maar ze zijn vooral bedoeld om schattig te zijn terwijl je ze een flesje geeft of, nog beter, laat schrikken! Want dan rolt het mini-geitje op z'n rug, pootjes omhoog, als een slapstick-achtige versie van flauwvallen. Zoals ik al zei: zelfs de rotstreken van Sims zijn mierzoet cute!

> **"Zelfs de rotstreken van Sims zijn mierzoet cute!"**



Paardengenerator

Maar los van kleine geitjes en schaapjes zijn paarden natuurlijk de hoofdrolspelers van deze uitbreiding. Mocht je geïnteresseerd zijn om zo'n edel rijdier aan je huishouden toe te voegen, dan kan je kiezen uit meer dan dertig rassen: van een Arabier tot aan een Appaloosa en natuurlijk



weetje • weetje

Mocht je van tuinieren houden, dan is het geen slecht idee een paard aan je huishouden toe te voegen. Je kan namelijk z'n shit verzamelen om je tuin mee te bemesten. Interessant feitje: van mest bewaren in je inventory loopt je hygiënemeter niet sneller leeg!



de stevige Fries - ze zijn allemaal gerepresenteerd. Pas vervolgens hun zadels, dekens, hoofdstellen, teugels, staart, vacht en manen aan, geef ze het karakter dat bij je (Sim) past en eventueel beenwarmers of een glitterhoorn, en je bent zo een paar uur verder. Oh, en je kan natuurlijk een veulen creëren, mocht je liever een kinderpaardje hebben, hoewel je die natuurlijk ook spelenderwijs (op natuurlijke wijze) kan laten baren. Mochten twee Sims-paarden genoeg van elkaar houden, paarden-Woohoo doen en een veulen werpen, dan is er een kans dat dit diertje een van de geheime Traits ontwikkelt! Kijk, dat zijn van die unlockables waar Sims-spelers groot mee zijn geworden.

Horse Scouting

Nou goed, tot zover niets wat je niet al in meer of mindere mate in The Sims 3: Pets had... op die mini-geitjes en -schaapies na dan. Maar wat die uitbreiding van het vorige Sims-deel zéker niet had, is waar Horse Ranch zijn naam aan te danken heeft. Inderdaad, de omgeving waarin je Sims leren paardrijden, nectar brouwen (de Sims-versie van wijn) en linedancen (eventueel samen met je paard!), is namelijk enorm en misschien wel het meest indrukwekkende van deze uitbreiding. Chestnut Ridge, het gebied waar de al gigantische speelwereld van The Sims 4 mee uitgebreid wordt in Horse Ranch, kent door Arizona geïnspireerde rotspartijen, een bruisend centrum genaamd New Appaloosa met een gigantische manege in het midden, en natuurlijk een paar enorme boerderijen inclusief landerijen. Alles is grootser opgezet dan je gewend bent van The Sims 4, zodat er genoeg ruimte is voor ritjes met je paard, bijvoorbeeld als je op ontdekkingstocht gaat door Galopping Gulch, een natuurgebied dat geïnspireerd is door de nationale parken van Utah. De rotsbogen, watervallen, kronkelende paden en grotten van deze avontuurlijke regio zijn perfect om samen met je edele ros te verkennen!

The Sweet South

Zoals we inmiddels wel verwachten van elke Sims-uitbreiding, barst Horse Ranch weer van de activiteiten, animaties en koddige humor, alles gecentreerd rondom de band met je vierbenige ros. Doe een nectartje in de Rusty Horseshoe-bar, verken de Dread Horse Caverns of schrijf je paard in voor een competitie; er is zoveel te doen in deze onschuldige, inclusieve en oneindig zoetsappige versie van die hete, stoffige staten. Dit is niet het Wilde Westen, maar het Zoete Zuiden! ★



weetje • weetje

Omdat je niet schoon blijft van het leven op de ranch, kan je je Sims uitrusten met vieze kleding. Yup, kleren met vlekken zijn helemaal in de mode in Chestnut Ridge.



weetje • weetje

De basisgame van The Sims 4 is inmiddels al geruime tijd gratis, dus geef deze levenssimulator eens een kosteloze kans. Zonder de vijf miljoen uitbreidingen is het een vrij karige game (voor zover ik me kan herinneren), maar je kan er wel even aan proeven en dan weet je wat je hebt aan die silly Sims.





VERWACHTING WOUTER:

Nou zijn paarden niet m'n favoriete dieren - die beesten zijn te dom om zindelijk te maken -, maar dat maakt The Sims 4: Horse Ranch geen minder boeiende uitbreiding. Natuurlijk hebben we paarden al eerder gezien, maar Chestnut Ridge is een heerlijke, sfeervolle plek vol verrassingen. Een utopische versie van Zuid-VS!

- \+ Veulens, mini-geitjes en linedancing Sims.
- \+ De heerlijke Austin-vibes in New Appaloosa.
- \+ Galopperen door Galopping Gulch.
- \- Wat is het verschil met de paarden in The Sims 3: Pets?
- \- Is het niet al tijd voor The Sims 5?

BASICS
LEVENSSIMULATOR
THE SIMS STUDIO/ ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

ARMORED CORE VI

PISSEN VAN PLEZIER



De kastelen en kathedralen uit FromSoftwares Souls-games heeft Dwayne wel zo'n beetje gezien. Dat geldt niet voor de mech-suits van Armored Core, FromSoftwares allereerste reeks. Een hele dag Armored Core VI: Fires of Rubicon spelen is dan de perfecte kennismaking, met een zowat onuitwisbare eerste indruk.



Hoewel ze niets lieten merken, moeten ze bij uitgever Bandai Namco toch raar hebben opgekeken na mijn previewsessie van het eerste hoofdstuk van Armored Core VI: Fires of Rubicon. Net als alle andere spelers leverde ik mijn robotpak weer netjes in, maar die van mij had een grondige schoonmaakbeurt nodig; de sessie was zo intens dat ik hem helemaal onder heb gepist. Hartstikke goor, natuurlijk maar ook het grootst mogelijke compliment.

Armored Core VI biedt een veeleisende, intense en razendsnelle sciencefiction-ervaring. Je kruipt in de huid van een huurling die erg handig is in het besturen van Armored Cores. Deze mech-suits kunnen uitgerust worden met allerlei wapens en coole snufjes. Je moet snappen wat alle onderdelen ervan doen, hoe je ze doeltreffend gebruikt en het belangrijkste: hoe ze elkaar aanvullen.

Je specialiteiten met het robotpak brengen je naar de planeet Rubicon, waar de waardevolle grondstof Coral voor het oprapen ligt. Verschillende bedrijven en facties willen het goedje maar al te graag hebben, terwijl de inheemse bevolking het met hand en tand verdedigt. Als huurling voer je steeds gevechtsmissies uit voor verschillende opdrachtgevers, waarbij je het opneemt tegen kleinere militaire eenheden, gigantische machines en soms zelf andere Armored Core-piloten.

In stukken

Om zo'n piloot te worden moet je natuurlijk snappen met wat voor geschut je werkt. Een Armored Core kun je uitrusten met een frame, bestaande uit borst-, been-, hoofd- en armstukken, een generator die het robotpak voorziet van stroom, stuwraketten voor het manoeuvreren en vier tactische gereedschappen. Die laatste categorie wordt aangesloten in de linker- en rechterhand, die je bedient met de schoudertoetsen van je controller, en de linker- en rechterschouder, die onder de linker- en rechtertriggerknoppen zitten. Het kunnen langeafstandswapens zijn zoals pistolen, machinegeweren, shotguns of plasmasnipers, maar ook handwapens als laserzwaarden.

Maar niet alleen je wapens zijn nuttig in gevechten. Ledematen hebben ook aanzienlijke invloed, want lichtgewicht armen en benen maken je mech veel beweeglijker en sneller. Vliegensvlug ontwijken met vierkantje en daarna aanvallen met je zwaard op R1 en daarna direct afstand nemen is dan ineens mogelijk, terwijl ik met zwaardere onderdelen liever op afstand zou blijven schieten. Het samenstellen van je Armored Core bepaalt dus grotendeels hoe jij gevechten aanvliegt.



Eye on the batterij

Daarbij moet je nadenken over het energiemanagement van je Armored Core. De levels doorkuis je zowel verticaal door te vliegen met kruisje, maar ook horizontaal met je linkerstick. Druk je de stick in, dan activeer je je stuwraketten om pijlsnel richting je doel te vliegen. Dit kost allemaal stroom en de capaciteit van je generator wordt met een balk onderaan het scherm aange-



geven. Die hervult zodra je de grond raakt en loopt niet leeg wanneer je met rondje over de grond heen zoeft. Wanneer je de lucht in gaat en aanvalt, moet je dus vooral op je batterij letten. Raakt deze leeg, dan kun je even niets doen en ben je dus vatbaar voor aanvallen. Het doorkrijgen van de powerflow van jouw Armored Core en je al vliegend en zoevend door de prachtige gebieden begeven voelt heel goed aan, en is bovendien gewoon heel leuk om onder de knie te krijgen. De besturing is responsief en nauwkeurig en de PC-build die ik speelde draaide uitmuntend in 60 fps op 1440p.

Om tactiek nog verder te laten prevaleren boven roekeloos het gevecht aangaan, heeft FromSoftware een scanfunctie aan de franchise toegevoegd. Deze biedt je de kans om door muren heen te kijken voordat je een gevecht begint. Je aanvluchtroute uitstippelen en bepalen welke wapens je gaat gebruiken wordt daarmee ook buiten het samenstellen van je mech een leuk onderdeel van de daadwerkelijke gameplay.

Geen Souls, maar wel een beetje

Mocht het voor de Armored Core-leek nog niet duidelijk zijn: je hebt hier niet te maken met een Elden Ring of een Bloodborne. Armored Core VI heeft geen wereld die aan elkaar hangt van unieke gebieden. Je werkt steeds aparte missies af met concrete doelstellingen en checkpoints naarmate je voortgang maakt. Doelen worden aangegeven met waypoints en via radiocommunicatie krijg je informatie over je doel of breekt je vijand in om te trashtalken.

Toch zijn er genoeg raakvlakken met FromSoftwares fantasygames van weleer. Je moet de gameplaysystemen goed begrijpen om voortgang te maken, manoeuvres van vijanden bestuderen en je strategie daarop afstemmen. Inschatten wanneer je bijvoorbeeld ruimte hebt om met je stuwraketten dichtbij te komen om aan te vallen, of wanneer je beter op afstand met je vuurwapens kan vechten.

Naast een levensbalk hebben jij en je tegenstanders ook een staggerbalk die nog het meest doet denken aan het Posture-systeem van Sekiro: Shadows Die Twice. Sommige aanvallen brengen stagger-schade toe en wanneer je die genoeg hebt toegebracht, komt de vijand in stagger-staat terecht. In deze staat vangt je tegenstander extra veel schade en kan hij korte tijd niet bewegen.

Dit zorgt ervoor dat je zoveel mogelijk druk wil houden op je vijand, terwijl je goed op zijn bewegingen moet letten om te zien wanneer je juist even in moet houden om aanvallen te ontwijken of te reloaden. Op jouw beurt kun je natuurlijk ook staggerd raken, waardoor je - net als in Dark Souls - niet te gierig moet worden wanneer een eindbaas nog maar een klein beetje leven over heeft.

De invloeden van Souls-games zijn in Armored Core VI dus meer dan voelbaar, maar met het nieuwe lock-onsysteem worden ze ook een beetje tastbaar. Met één druk op de rechterstick fixeert de camera volledig op een vijand, waardoor je heerlijk om je vijanden heen kan zoeven. Wanneer je de functie niet gebruikt, moet je met de sticks zelf mikken op je vijanden. Dat vergt meer oefening, maar is onder de streep doeltreffender. De nieuwe vaste lock-on heeft namelijk als nadeel dat niet elk schot raak is. Niet bepaald efficiënt, toch? Kun je zelf goed mikken, dan breng je meer schade toe, dus je wordt aangespoord om het vechtsysteem goed te leren.

"De aanpassingsmogelijkheden van mijn futuristische gevaarte zijn wat mij betreft het hoogtepunt."



De garage in

Zijn de gevechten in al hun bombast dan de grootste aantrekkingspunten van Armored Core VI? Nee, de aanpassingsmogelijkheden van mijn futuristische gevaarte zijn wat mij betreft het hoogtepunt van mijn speelsessie. Keer op keer kom ik terug in de Garage, waar talloze onderdelen voor mijn robot op me liggen te wachten. Afstandsgeweren, generatoren, schilden, raketsystemen, laserzwaarden, ledematen in verschillende soorten; ik weet niet waar ik moet beginnen met het uitleggen van de aanpassingsmogelijkheden.

Wat misschien nog wel het handigste is: mocht je in een gevecht doodgaan, dan kun je direct naar de Garage gaan om je Armored Core aan te passen. Zo kwam het voor dat ik een grote eindbaas die steeds landmijnen gebruikt om je op afstand te houden, niet met mijn zware frame kon beteugelen. Even de Garage induiken om mijn build aan te passen en vervolgens vanaf het laatste checkpoint weer het gevecht ingaan is dan erg handig. ★

VERWACHTING ***DWAYNE:***
Als totale leek is Armored Core VI: Fires of Rubicon in eerste instantie behoorlijk intimiderend. Als je bereid bent om de systemen te leren begrijpen en gebruiken, wacht echter een ervaring die net zo'n groot beroep doet op je tactische knowhow als op je reactievermogen. Ik kan niet wachten om mijn Armored Core opnieuw onder te zeiken.

+ Grafisch indrukwekkend.
+ Responsief en nauwkeurig vechtsysteem.
+ Talloze aanpassingsmogelijkheden voor je mech.
- Complexe gameplay kan nieuwkomers afschrikken.
- Lock-onfunctie voor veteranen misschien te makkelijk.

BASICS
MECH-/ACTIEGAME
FROMSOFTWARE/BANDAI NAMCO
1 SPELER
25-08-2023

STEAMWORLD BUILD

FIJNE DORPJESBOUWER KOMT LANGZAAM OP STOOM



Omdat Marvin zich zo goed vermaakte met SteamWorld Dig 1 en 2, komt er nog wat stoom uit z'n oren na de aankondiging van SteamWorld Build. Wéér geen vervolg op die heerlijke 2D graafspelletjes, en in plaats daarvan een city-builder... met een twist. Helpt de demo onze eindredacteur stoom af te blazen?



Vies van citybuilders ben ik totaal niet, maar om heel eerlijk te zijn kan ik de laatste game in dat genre die ik echt heb úítgespeeld niet herinneren. De aankondiging van SteamWorld Build liet me aanvankelijk dan ook koud, tot ik er steeds meer beelden en screenshots van langs zag komen. Want verdorie, die robotjes uit de SteamWorld-franchise blijven toch wel erg leuk - dus slingerde ik de demo maar eens aan. Anderhalf uur vlóóg voorbij, en het deed daarna ergens wel pijn om niet verder te kunnen met mijn robotdorpje.

Wandelende stoommachines

SteamWorld Build wordt in hapklare brokken aan je uitgelegd, dus ook als je nog nooit een citybuilder hebt gespeeld kun je hier met gemak aan beginnen. Het dorpje start met een treinstation – het spoor ligt er al – en moet telkens met een gebouw worden uitgebreid. Te beginnen met Residentials, oftewel woningen voor de eerste werkrobotjes, die je allemaal via een weg aan het treinstation dient te verbinden. Door op een van de huisjes te klikken krijg je te zien wat deze werkers nodig hebben om gelukkig te zijn: een Marketplace (ook robots doen boodschappen) en een Service Shop (robots repareren zichzelf niet).

"De eerste uren in SteamWorld Build zijn ontzettend chill."

Hoe gelukkiger de werkers, hoe meer geld ze opleveren en hoe meer je ervan kwijt kunt in een Residential.
Gebouwen komen niet zomaar uit de lucht vallen, en daarom is er ook hout nodig. Je plaatst Foresters in de bosgebieden op de map, maar ook díé moet je met een weggetje aan jouw dorpje vastmaken. In het bijzonder is er een Warehouse nodig om het hout in op te slaan, en natuurlijk een Mill om het hout om te vormen tot boards, waarmee je weer nieuwe dingen kunt bouwen. Naarmate het dorpje verder uitbreidt en er meer werkers bij komen, kun je ook Cactus Farms bouwen (met drie aangelegen veldjes). Ja, ook robots willen water – het zijn immers wandelende stoommachines!

Aan de borrel

Later komen er nog een paar soorten gebouwen bij, waaronder een Charcoal Kiln en een Sand Sifting Factory – en nog een hoop die niet in de demo zitten. Gestaag groeit ook jouw dorpje, en omdat de werkers dicht in de buurt van hun wensen moeten wonen ga je niet genoeg hebben aan bijvoorbeeld slechts één Marketplace. Het is dus een kwestie van de hele boel goed inrichten, zodat de juiste gebouwen bij elkaar in de buurt staan en alles in verbinding met elkaar staat.
Even later kun je de normale werkers upgraden naar Engineers – overduidelijk de superieure robot –, die op hun beurt eigen wensen hebben. Zo houden zij wel van een borrel, en dus moet jij ervoor zorgen dat ze toegang hebben tot Moon-



weetje • weetje
Op de bovenste laag van de wereld zie je soms stepperollers (tumbleweed) langskomen. Scrap-stepperollers, wel te verstaan, want als je erop klikt krijg je gratis materialen.



ALL ABOARD!

Dat station staat er niet alleen voor de sier, je hebt er ook wat aan! Zo wordt elke keer als een trein langsrijdt een aanbod van items ververst. Die items kun je bij het treinstation kopen en vervolgens op een van je gebouwtjes gebruiken, bijvoorbeeld om die sneller te laten produceren. Je kunt ook met andere dorpen resources ruilen via het station, als je bijvoorbeeld omkomt in hout maar vooral tools nodig hebt.



weetje • weetje

Met een druk op een knop krijg je een overzicht van je resources, en zie je in een oogopslag hoe het zit met de balans tussen vraag en aanbod. Bij een rood cijfertje weet je gelijk welke resource je extra moet zien te winnen.

shine (een resource) en de Saloon (een gebouw). En vergeet in de tussentijd niet te voldoen aan de basisbehoeften, want hoe meer inwoners, hoe hoger het verbruik.

Als een ui

Tot dusver is SteamWorld Build een citybuilder zoals zoveel andere, maar er is zoals ik al zei een twist. Daar kom je achter wanneer je genoeg Engineers bij elkaar hebt verzameld om de vervallen mijn, elders op de map, te repareren. Want wat blijkt, de wereld van SteamWorld Build is net als een Ogre, of uhh, als een ui: ze bestaat uit meerdere lagen. De uiteindelijke game moet vier lagen krijgen, en in de demo kun je stukjes van de eerste twee lagen meemaken. De eerste is dus de bovengrond waarop jouw dorpje staat, de tweede is de mijn. Ook daar moet je managen en resources verkrijgen, waar weer nieuwe soorten werkers voor nodig zijn.

De mijn is opgebouwd in verschillende blokken, en jij kunt aangeven welke blokken door jouw Miners kapot moeten worden gemaakt; het liefst degene waar goud of tools in zitten. Haal je veel blokken weg, dan zal je palen neer moeten zetten om instortingen te voorkomen. Net als op de bovenste laag moet je een onderkomen voor de Miners bouwen, Quarters genaamd, en zo bouw je op een soortgelijke manier ondergronds jouw imperium uit.

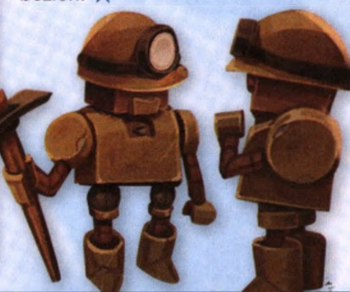
Ondergronds zijn er vier unieke soorten werkers, die je langzamerhand vrijspeelt. Of nouja, langzamerhand... In een goede anderhalf uur ben je wel klaar met de demo van SteamWorld Build en heb je het eerste stuk technologie uit de 'oude wereld' gevonden. Technologie die jij uiteindelijk gaat gebruiken om van deze planeet te ontsnappen, want dat is het uiteindelijke doel.

Management-stress?

Daarvoor zal je eerst wel de diepte in moeten, en het valt nog te bezien hoe moeilijk dat wordt. De demo is érg makkelijk, maar geeft je dan ook maar een beperkt aantal mogelijkheden. Voeg er meer soorten werkers en gebouwen aan toe, net als meer resources om rekening mee te houden, en het managen wordt al een stuk ingewikkelder. Laat staan wat er allemaal komt kijken bij het verkennen van de derde en vierde laag van de spelwereld. In ieder geval is het duidelijk dat je ook tegen vijandige wezens moet vechten, dus het neerzetten van een puike verdediging lijkt ook noodzaak.

Er zijn nog een hoop onbekende factoren, maar ik kan met zekerheid zeggen dat de eerste uren in SteamWorld Build ontzettend chill zijn. Ik haalde een hoop voldoening uit het uitbreiden van mijn dorpje, en baal een beetje dat de demo niet langer is. Of en wanneer die voldoening omslaat in management-stress valt nog te bezien. ★





VERWACHTING ***MARVIN:***

Iedereen kan een dorpje bouwen in SteamWorld Build, en in een leuke wereld als deze is dat zeker geen straf. De game krijgt letterlijk en figuurlijk diepgang met een paar leuke twists, maar het managen van uiteindelijk tig werkers en resources op vier verschillende wereldlagen klinkt toch wel stressvol. De demo smaakt in ieder geval naar meer.

\+ Gameplay wordt goed uitgelegd.
\+ Leuk vormgegeven wereld.
\+ Eerste uren zijn heerlijk chill.
\- Moet je niet té veel managen straks?

BASICS
CITYBUILDER
THUNDERFUL DEVELOPMENT/ THE STATION
1 SPELER
TBA

THE CREW MOTORFEST
GOED GESTOLEN IS HALF GEWONNEN



Je zou The Crew Motorfest makkelijk kunnen wegzetten als een Forza Horizon-kloon, maar Raf weet dat die eerste destijds evenveel mosterd haalde bij Test Drive Unlimited. En dan is er nog het feit dat het zo onderhand wel eens tijd werd dat ook PlayStation-gamers aan een feestelijk all-you-can-drive-buffet mogen aanschuiven.



Net zoals die eerste Test Drive Unlimited situeert het Fest in The Crew Motorfest in Hawaii, meer bepaald op het eiland O'ahu en nóg meer bepaald op een sterk naar gameplay getweakte versie daarvan. In ieder geval goed voor heel verschillende maar altijd schilderachtige tropische klimaatzones. Alhoewel ik er ook al een ritje mocht maken onder een donkergrijze hemel - en als het miezert in Hawaii, zet dat net zo'n domper op de feelgoodvibes als bij ons.

Te land, ter zee...

Zoals de naam en de vergelijking met Forza Horizon al doet vermoeden, smeert The Crew Motorfest zijn brede en diverse aanbod aan race-activiteiten uit tegen een achtergrond van een Festival. Dat gebeurt met de typische hype en hipness, waarin jij als een soort beginnende maar beloftevolle piloot opgevoerd wordt. Ik word daar wat moe van, maar volgens mensen die het kunnen weten, ligt dat vooral aan mij. Het is vooral een kader dat een heleboel sterk uiteenlopende racedisciplines en jouw zelfgekozen route daardoorheen aan elkaar moet lijmen. En het mag hier gelijk al gezegd: wat betreft die disciplines gaat The Crew Motorfest een pak breder dan zijn overduidelijke inspiratiebronnen.

Om het helemaal modern en vinger-aan-de-trendpols te houden verdeelt de game die disciplines in Playlists. Daarvan krijg je er vijftien bij release en die bestrijken een breed veld van dingen die je met een motor en een stuur kan doen. In de meeste gevallen mag je daar nog vier wielen aan toevoegen, maar The Crew Motorfest maakt ook ruimte voor motoren, vliegtuigen en boten. De demo-jongen bevestigde echter dat wie een toegewijde bootracer zoekt, of enkel op een tweewielig pk-monster over dit virtuele O'ahu wil raggen, die specifieke gamekick liever elders zoekt.



weetje • weetje

The Crew Motorfests versie van O'ahu is in oppervlakte groter dan het stuk Mexico dat Forza Horizon 5 opvoerde.

> **"Best interessant om te zien hoe elke playlist niet gewoon een andere categorie auto's opvoert."**

Playlists dus

Playlists met titels als 'Off-roading Addict', 'Automobili Lamborghini' en 'Electric Odyssey' spreken voor zich. Achter een naam als 'Made in Japan' mag je Tokyo Drift-gameplay verwachten, 'Motorsports' staat voor precisiewerk in eenzitter-





bolides die zo uit Formule 1, 2 of 3 geplukt lijken en 'Vintage Garage' dropt je achter het onbekrachtigde stuur van iconische auto's van de jaren 50 tot midden jaren 90. Met die boten, motoren en vliegend materieel in het achterhoofd, een heel divers speelveld dus. En misschien niet onverwacht, maar tegelijk ook niet onbelangrijk in een racegame met een naadloze en uitgestrekte spelwereld: de optie om uitdagingen even te parkeren en gewoon te freeroamen, -cruisen of -speeden.

Na een vrij korte introductie die je van enkele playlists laat proeven wordt het Motorfest en jouw rol daarin geschetst, en dan is het aan jou. Je kiest een playlist en begint daarin races of andere uitdagingen te volbrengen. Dat geeft je dan weer toegang tot nieuwe events en auto's, en voor je het weet mag je weer een hangar aan je virtuele garage bijbouwen. Die 'Vintage Garage' was de eerste playlist die ik uitprobeerde en die liet me met een logge Chevrolet uit de 50's zonde stress of competitie langs een paar landmarks van O'ahu cruisen. Daarna stuiterde ik in een van de 'Offroading Addict'-races door het tropische terrein en maakte ik ook voor de eerste keer kennis met de turbo- en rewindfunctie. Die eerste laadt automatisch op en geeft je een snelheidsboost (waarom leg ik dit uit?), die tweede laat je een paar seconden terugspoelen. Vaak naar voor het moment dat je gruwelijk de bocht uit vloog.



weetje • weetje

Wie The Crew 2 speelde kan zijn garage naar deze game overhevelen.

Mijn garage is groter dan de jouwe

Die boost- en rewind-optie zag ik ook terug in de hoog competitieve maar nog altijd toegankelijke 'Motorsports'-playlist. Het is best interessant om te zien hoe elke playlist niet gewoon een andere categorie auto's met specifieke eigenschappen opvoert. Niet enkel de look-and-feel wordt aangepast, met onder meer kleurfilters en unieke racelocaties, maar ook meer gameplaybepalende opties zoals die boost of driving-assists geven soms wel en soms niet present. Ook de manier waarop je door zo'n playlist oprukt kan verschillen. Verder vertelde een dev me dat ze momenteel nog overwogen om in sommige races de speler een cockpitview op te dringen in plaats van hem zoals in de rest van de playlists te laten kiezen.

Met meer dan zeshonderd wagens om bij elkaar te spelen bij launch zit het wel goed met de houdbaarheidsdatum van The Crew Motorfest. Zelfs als je maar in een handvol van de playlists geïnteresseerd bent. Grinden zou dankzij een subtiel onzichtbaar mechanisme gecounterd worden. Daarnaast beloven de makers een regelmatige en continue aanvoer van nieuwe challenges en bijbehorende beloningen, al dan niet gelinkt aan een bepaalde playlist. Die zullen eerst geteased en gecommuniceerd worden op de festivallocatie en daarna gewoon te spelen zijn... maar alleen als je daar zin in zou hebben. Dat gaat overigens om single- én multiplayerevents. Want een race voor 28 deelnemers of een 'last man standing demolition derby' voor 32 brokkenpiloten maken dat het aanbod nagenoeg elke niet-hardcore racefanaat tegemoetkomt. Vanaf 14 september weten we of de eigenlijke beleving dat ook doet. ★



weetje • weetje

In tegenstelling tot een groeiend aantal hete nieuwe titels die enkel op de nieuwste generatie mogen shinen, draait The Crew Motorfest ook op de PlayStation 4 en Xbox One.





VERWACHTING *RAF:*

Naast het opengooien van de Forza Horizon-beleving voor PlayStation-gamers, zie ik vooral potentie in de optie om enkel in drie playlists te dobberen en daar toch een volwaardige en met DLC aangroeiende racegame uit te puren.

+ Playlists voor elk type racer.
+ Open wereld.
+ Rewind-functie.
- Té toegankelijk?
- Verloren raken in het overaanbod.

BASICS

RACEGAME
IVORY TOWER/UBISOFT
1 SPELER
11-09-2023




De Leescoalitie


nbd biblion


UBISOFT

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

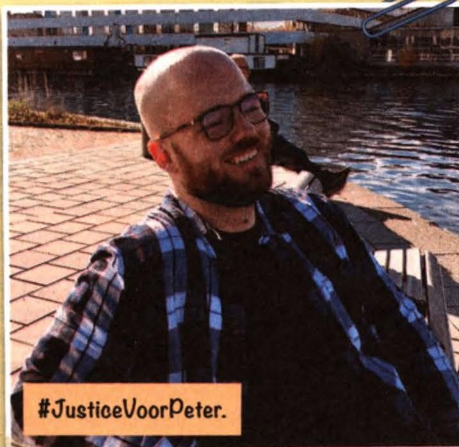
"HET ENIGE WAT DE NAAM CASTLEVANIA TEGENWOORDIG NOG EEN BEETJE HOOG HOUDT, IS DE ALOM GEPREZEN TEKENFILMSERIE OP NETFLIX."



Pornhub doet anders ook z'n best.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

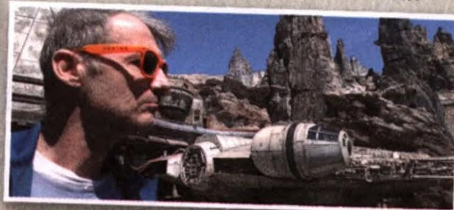
"HEB IK OOIT EEN XBOX CADEAU GEKREGEN VAN PU? NEE!"



#JusticeVoorPeter.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HET WORDT DRIE KWARTIER LATER. NO EXCUSE, LAAT HET JE GEWOON WETEN."



Marvin wist niet wat hij meemaakte toen hij 'kwartier' in plaats van 'dagen' of 'weken' las.

"WOENSDAG GA IK NAAR EEN FESTIVAL, DUS JE KRIJGT 'M DINSDAG SOWIESO."



Drie keer raden wie z'n tekst op woensdag stuurde.

"VIND JE ME NOG LIEF ALS IK VRAAG OF IK HEM VANAVOND MAG INLEVEREN?"



Altijd, Florian. Altijd.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- Halls of Torment
- Everybody 1-2 Switch!
- Dave the Diver
- Mario Kart 8 Deluxe – DLC Wave 5
- Dying Light 2 (Good Night Good Luck Update)
- Only Up!

ZON, ZEE EN ZOMERSE GAMES

OF JUIST HELE ANDERE DINGEN



Zomer! Vakantie! Voor de meeste mensen toch wel de leukste tijd van het jaar. Vrij van school en werk, dus des te meer tijd voor games... of juist heel andere dingen. Jurjen is zo dol op vakantie dat hij het tot zijn permanente levensstijl wil maken. En ook de andere redactieleden delen hun vakantieplannen.

Wat fijn dat je in 2023 leeft! Ik bedoel, je had ook in 2020 of 2021 kunnen leven. Je weet wel, die jaren met die mondkapjes, gesloten zwembaden, avondklok en anderhalve meter afstand. Of in 2022, dat jaar waarin weinig bijzondere games verschenen. Terwijl 2023 nu al een behoorlijk ultiem gamejaar is. Alleen al in de eerste helft van dit jaar verschenen de remakes van Resident Evil 4, Metroid Prime en Dead Space, naast Star Wars Jedi: Survivor, Street Fighter 6, Hi-Fi Rush, Final Fantasy XVI en Diablo IV, om maar eens wat titels te noemen. En dan was daar natuurlijk nog dat ene spelletje dat weleens beter zou kunnen zijn dan de beste game ooit.

Precies, de nieuwe Zelda. Tears of the Kingdom, het directe vervolg op Breath of the Wild, mijn favoriete game ooit. Een game die ik expres niet heb gereviewd, omdat ik niets wil rushen, maar juist lekker lang de tijd wil nemen voor Links nieuwste avontuur. Ik kan dan ook nog niet zeggen of Tears of the Kingdom werkelijk beter is dan Breath of the Wild. Ik ben voorlopig vooral bezig met het heel rustig verkennen van oude en nieuwe gebieden, en urenlang klooien met de voertuigen en andere apparaten die je nu kunt maken. En soms blijf ik ook gewoon even ergens staan om te zien hoe fraai de kleuren in de lucht en het landschap veranderen. Het is tenslotte vakantie. Soort van.





VAKANTIE-GAMEN MET TJEERD

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
Ik heb nog geen plannen, maar als ik ga, dan zal het waarschijnlijk Spanje zijn. Deze keer eens in het noordwesten.

2. Speel je op vakantie ook games?
Op vakantie speel ik amper games. Als er iets gespeeld wordt, is het meestal een boardgame zoals Catan of Ticket to Ride. Heel af en toe glipt er eens een partygame op de console met de familie tussendoor, maar voor de rest ben ik meestal buiten.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Ik wil Diablo 4 uitspelen, Street Fighter 6 heeft mij ook flink te pakken en Hogwarts Legacy komt waarschijnlijk ook nog aan bod.

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Vorige zomer hebben we met de hele familie The Jackbox Party Pack opgestart en dat was beregezellig, zelfs oma deed mee!







Cheatcode voor het leven

Zoals ik in een eerdere PU al eens uitgebreid vertelde, heb ik het reizen ontdekt. Of eigenlijk heb ik ontdekt dat ik mijn werk (het als freelancer schrijven en vertalen van teksten voor en over videogames) uitstekend met reizen kan combineren. Aangezien het niet uitmaakt waar ik mijn werk doe, zolang ik mijn laptop en telefoon maar bij me heb. En dus besloot ik in het najaar van 2022 mijn werk zoveel mogelijk in buitenlanden te doen. En dat werkt! Ik tik dit bijvoorbeeld in een bed (het is 07:27 uur 's ochtends, net wakker) dat staat in een appartement op het Griekse eiland Naxos, waar ik nu een weekje verblijf.

Als het goed is merk je daar als lezer niets van. Of ik zo'n tekst nu tik op Naxos, of in de werkkamer van mijn huis in Assen, waar ik de afgelopen twintig jaar woonde en mijn meeste werk deed. Dus heb ik dat huis nu te koop gezet. Zodat ik mijn werk altijd op eilanden, in jungles, aan kusten, in woestijnen of op andere vakantiebestemmingen kan doen. Het voelt eerlijk gezegd een beetje alsof ik de 'game of life' heb gekraakt, een cheatcode voor het leven heb ontdekt. Maar hé, als het werkt, werkt het. En mij bevalt het vooralsnog wel, zo'n soort permanente vakantie.

Wat mij brengt op het onderwerp waar het in deze special eigenlijk over zou moeten gaan: vakantie.

Linksom of rechtsom

Met een beetje geluk is voor jou inmiddels ook de vakantie aangebroken. Dus yes, vakantie, zomervakantie, tijd om te gaan zwemmen, je huis te verlaten, biertjes te drinken op terrassen en festivals, op reis te gaan, water op te zoeken, in real life avonturen te beleven.

En het gamen? Eigenlijk kun je daar in de zomervakantie twee kanten mee op. Of je zet het gamen even op een laag pitje, of je gaat juist lekker wekenlang in games verdwijnen. Voor beide richtingen valt wel iets te zeggen.

Maar linksom of rechtsom, voor de meeste PU-lezers zal gelden dat het fenomeen vakantie van invloed is op de manier waarop ze hun games consumeren. Je hebt meer vrije tijd, bent meer buiten, en – wanneer je op reis gaat – zult het misschien zelfs een paar weken zonder je gigantische »



VAKANTIE-GAMEN MET PETER

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
In oktober ga ik een weekje naar Rome, wat technisch gezien eigenlijk de herfstvakantie is.

2. Speel je op vakantie ook games?
Eigenlijk niet. Ik heb wel een paar keer op reis m'n Switch meegenomen, maar die bleef net zo vaak in de koffer liggen. An sich goed nieuws, want de vakantie was dan zo leuk dat ik helemaal niet wilde gamen!

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Final Fantasy XVI, en tussendoor wil ik Control spelen. Dat is een mooie amuse voor Alan Wake II.

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Ik heb als kind een hele zomervakantie met m'n broer en zus Banjo-Kazooie kapotgespeeld. Dat was toen de beste game die we ooit gespeeld hebben en ik heb er nog steeds een zwak voor.

VAKANTIE-TIP: GRATIS (OF GOEDKOOP) TOEGANG TOT HONDERDEN GAMES!

Dat vakantie doorgaans een tijdelijk ding is, kun je in je voordeel gebruiken. Namelijk: door tijdelijk lid van een game-dienst te worden! Soms moet je daar een tientje of zoiets voor betalen, maar vaak kun je ook een gratis trial van een maand nemen. Blijf je bijvoorbeeld thuis, neem dan een maand-abonnement op Xbox Game Pass of PlayStation Plus om direct toegang te krijgen tot honderden games, waaronder heel nieuwe (op Xbox dan). Of start een gratis proefperiode van zeven dagen Nintendo Switch Online + Uitbreidingspakket voor een weekje toegang tot tientallen hele oude games, die eerder voor N64, GBA en Megadrive verschenen. Lekker om waar je maar wilt op je Switch te spelen, toch? Ook ideaal voor de vakantie is een gratis maandabonnement op Apple Arcade, tenminste, als je een iPhone of iPad hebt. Daarmee krijg je namelijk toegang tot een exclusief aanbod aan best wel coole mobile games, en dan moet je zeker eens Grindstone, What the Golf?, Bleak Sword, Sayonara Wild Hearts en Beyond Blue proberen. Heb je een Android-telefoon? Geen nood, want met Google Play Pass krijg je gratis een maand toegang tot een heleboel geweldige games op je Samsung of andere telefoon. Waaronder meesterwerkjes als Stardew Valley, Dead Cells mobile, GrimValor, Monument Valley 2 en Terraria. **Eén dingetje echter:** vergeet je abonnement niet stop te zetten, anders moet je alsnog betalen!









VAKANTIE-GAMEN MET DWAYNE

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
Momenteel staan alleen Dour Festival 2023 in België en de nodige concerten op de planning, maar ik heb twee weken waarin ik nog volledig kan freestylen. Ik sluit (meerdere) stedentrips in Europa zeker niet uit!

2. Speel je op vakantie ook games?
Nee! Ik ga op vakantie om me onder te dompelen in andere culturen en bijzondere plekken te bezoeken. Geen ruimte voor games dus.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Er zal hooguit een kaartje worden gelegd (pesten) of een potje schaak worden gespeeld. Volkomen analoog dus, niet digitaal.

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Jazeker: ik moet direct aan een vakantie naar Zuid-Duitsland denken. Dat is een jaar of vijftien geleden en het was een vakantie zoals ik hem tegenwoordig zelf zou vieren: lekker veel wandelen in de natuur, heerlijk eten en lokale steden (vaak met elk hun eigen marktjes) bezoeken. Voor de 15-jarige Dwayne was dat destijds oer-, maar dan ook oersaai. Dus: mezelf opsluiten in de caravan met De Sims 3. Hoeveel eenpersoonshuishoudens ik die zomer uit pure verveling de dood in heb gejaagd, zou ik niet meer weten!



tv moeten doen. Wat nu? Paniek? Niet nodig, kalm maar. In deze special lees je volop tips en inspirerende ervaringen die je helpen om van de zomer van 2023 de game-zomer te maken die dit jaar verdient, ongeacht of je nou thuisblijft of op reis gaat. Met als grote verschil natuurlijk dat je in het eerste geval wél, maar in het tweede geval géén gebruik van je giga-tv kunt maken.

Waar ik maar ben

Voor mij als permanente vakantieman is het soms wel even pittig om geen toegang te hebben tot mijn tv. Want dat betekent dat ik geen PS5-games kan spelen.
Godzijdank is Nintendo een paar jaar geleden op het briljante idee gekomen om te stoppen met hun afzonderlijke tv-consoles en handheld-consoles, en die twee productlijn in één hybride apparaat te verenigen. Wat betekent dat ik 'op vakantie' gewoon alle grote nieuwe games van Nintendo kan spelen. En dát betekent nogal wat voor mij, als Nintendo-fan.
Want het idee dat er een nieuwe Zelda, Pikmin of Mario is die ik niet kan spelen, zou voor mij onverdraaglijk zijn, en mij serieus doen twijfelen of zo'n nomadenbestaan eigenlijk wel aan mij besteed is. Maar dankzij die briljante Switch speel ik de nieuwe Zelda dus gewoon waar ik maar ben! Al is dat natuurlijk niet op de best mogelijke manier.
Want tja, met mijn paard door de uitgestrekte landschappen van Hyrule galopperen doe ik toch liever op het gi-











ga-scherm van mijn tv. Een game beleven op tv is gewoon een rijkere beleving dan diezelfde game bekijken op het kleine schermpje van de Switch, ook al heb ik speciaal voor mijn reizen (en Zelda) zo'n OLED-Switch aangeschaft. Die heeft een íéts groter en beter schermpje, sure, maar het blijft altijd minder dan de tv-beleving.

Vampieren slachten

Er zijn zelfs games die ik niet fijn vind om in handheld-stijl te spelen. Van die hectische games die het van visueel spektakel moeten hebben, zoals Bayonetta 3. Ik kijk ernaar, probeer de groove te vinden, maar vind het vooral te druk allemaal, al die flitsende actie op dat kleine scherm. Wat misschien ook wel met mijn stemming te maken heeft, op het moment dat ik met mijn Switch in een schaduwplekje aan de rand van het zwembad ga zitten. Mijn hoofd staat dan niet meteen naar het slachten van demonen. Tenminste, niet in het over the top 3D spektakel dat Bayonetta daarvan maakt.

Op een of andere manier vind ik het wél fijn om tijdens vakanties vampieren te slachten. Maar dan in ouderwets 2D. Zo heb ik heel veel uren gestoken in het herspelen van oude Castlevania's (check de Advance Collection en Anniversary Collection in de eShop!) en Bloodstained (een geweldige Castlevania-kloon van de maker van Castlevania), ter- »







VAKANTIE-GAMEN MET JACCO

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
Ik ga in juli een weekendje naar Istanboel met twee vrienden! We doen ieder jaar een stedentrip om de stad te verkennen, te chillen en een beetje te feesten. De échte vakantie van dit jaar is echter mijn reis naar Japan in september. Ik wil daar eigenlijk al heel m'n leven naartoe, en het gaat eindelijk gebeuren. We hebben een hele route uitgestippeld en alle hotels geboekt. We gaan onder andere naar Super Nintendo World, het Studio Ghibli-museum en natuurlijk de Pokémon Centers. Voor die laatste neem ik een vacuümzak mee. Zodat er honderd van die knuffels in mijn koffer passen.

2. Speel je op vakantie ook games?
Dat verschilt een beetje. Meestal ben ik te druk om te gamen, of is het gewoon te warm en lees ik een boek ofzo. Vind het af en toe wel leuk om een oude Pokémon op te starten of een potje Mario Kart te doen, maar ik speel zeker geen hele games uit.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Pfoe, dat zijn er een hoop. Op het moment van schrijven zit ik halverwege Zelda, en die moet echt uit. Ook ben ik hooked door Street Fighter en moet ik nog aan Diablo beginnen. Afhankelijk van hoe goed Final Fantasy XVI is neem ik daar zeker ook een kijkje.

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Ja, Pokémon spelen in de zon. Ik was (en ben) altijd heel actief op vakantie, maar weet nog goed dat ik elke avond non-stop op mijn Game Boy of DS zat. De laatste keer dat ik dat deed is alweer even geleden, met de remake van Ruby en Sapphire, maar ik krijg er nog altijd kriebels van in m'n buik.



VAKANTIE-GAMEN MET RAF

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
Nee, ik probeer wanneer mogelijk tegen het jaareinde naar een warme bestemming te gaan om de winter te 'breken' en familiefeestjes te ontlopen.

2. Speel je op vakantie ook games?
Op vakantie neem ik enkel mijn tablet mee en daarop speel ik de laatste zes jaar steevast XCOM 2 weer helemaal uit.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Ik heb een stapelshoge backlog, maar heel waarschijnlijk wordt het toch weer een mix van Satisfactory en Total War: Warhammer III.

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Naast XCOM 2 moet ik toegeven dat ik menig busrit door exotische omgevingen naar een Candy Crush-scherm heb zitten turen.



VAKANTIE-GAMEN MET MARTIN

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
Ik blijf deze zomer in Nederland, want al de vakantiecenten zijn in een nieuwe woning gaan zitten. Maar hee, ik woon aan het strand... dus mijn leven is een soort van vakantie.

2. Speel je op vakantie ook games?
Zeker dat er op vakantie games worden gespeeld! Juist hierom heb ik het aan mezelf kunnen verantwoorden om een Steam Deck te halen.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Pfoe, vooral Diablo IV ben ik bang. Niet per se omdat het zomer is, maar gewoon omdat het een dikke game is.

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Aan Star Wars: Tie Fighter. Toen die game uitkwam werkte ik in de zomer als bollenpeller bij een boer. Het enige doel was om die kist met bollen zo snel mogelijk leeg te krijgen, zodat ik naar huis kon gaan om die game te spelen op mijn verse PC, die ik had gekocht van het buffelen bij de bollenboer.



wijl ik met name heel veel plezier beleefde aan Dead Cells: Return to Castlevania – een meesterlijke mix van de vlotte roguelike-actie van Dead Cells met de heerlijke sfeer van Castlevania.
Dus ja, ik adviseer in elk geval een flinke dosis Castlevania om je komende vakantie mee op smaak te brengen. En ik heb ook nog wel wat minder lukrake adviezen.

Vreedzaam

Soms heb ik even helemaal geen zin om mij een weg door hordes vijanden te vechten. Om een plan te maken voor zo'n verschrikkelijke eindbaas die me van alle kanten naar het leven staat. Om als een gek op knopjes te drukken om door een regen van projectielen te manoeuvreren, om uiteindelijk nét voor de veilige basis te sneuvelen. Fuck die shit! Het is vakantie! Val me niet lastig, laat me met rust!
Niet gamen dus? Tuurlijk wel. Inmiddels is ons geliefde medium ver genoeg geëvolueerd en gediversificeerd om voor elke smaak en elke stemming een game te hebben, dus ook voor die mensen en momenten die even iets anders verlangen dan de zoveelste rij vijanden om te passeren. Denk bijvoorbeeld aan Stardew Valley of een van die andere boerderijsimulators die je een vreedzaam bestaan aanbieden en ontspannende handelingen uit laten voeren om van je tweede leventje te genieten. Of denk aan Firewatch, Proteus en Journey, games die een



VAKANTIE-TIP: BEZOEK EEN ARCADE

Dagje waterpark, uit eten, dagje dierentuin, uit eten, dagje strand, uit eten, dagje stad verkennen, uit eten, en dan? Kijk eens of er een arcade in je buurt is! Het zal je verbazen in hoeveel vakantieplaatsen je nog zo'n klassieke gamehal kunt vinden. Sommige hebben gewoon nog van die lekkere retrogames als Pac Man, Donkey Kong en Space Harrier opgesteld, andere bieden juist toegang tot de nieuwste VR-ervaringen en F1-simulators. Maar een middagje fun is vrijwel gegarandeerd, en het leuke is dat je in zo'n speelhal ook nog dikke kans hebt gelijkgestemde geesten te ontmoeten!







beetje oneerbiedig ook wel walking-simulators worden genoemd, maar in feite interessante reizen aanbieden door heerlijk sfeervolle omgevingen. Check voor meer ontspannende games die perfect zijn om tijdens je vakantie te spelen het kader met de zomerste games!

Inspirerend

Uiteraard heb ik mijn collega-redacteuren ook even gevraagd naar hun gameplannen voor de komende zomer; hun antwoorden vind je verspreid over deze pagina's. Zelf vond ik vooral Cody's idee inspirerend, om een bepaalde game gedurende de vakantie geleidelijk uit te spelen, zodat de game ongeveer tegelijk met de vakantie eindigt en de twee in je herinnering altijd aan elkaar verbonden zullen zijn. Maar ook JJ's idee om tijdens de vakantie even helemaal met gamen te stoppen en in plaats daarvan boeken te lezen leek me het navolgen waard – voor een weekje.

Wat je ook doet, ik wens je een geweldige vakantie die ik met dit artikel hopelijk nog een klein beetje leuker heb gemaakt. En is je vakantie voorbij... no stress, er komen altijd weer nieuwe games om even heerlijk in te verdwijnen. En zoals ik aan het begin van dit artikel al stelde, hebben we wat die nieuwe games betreft in 2023 niets te klagen! ✖







VAKANTIE-GAMEN MET CODY

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
Gezien ik in oktober twee weken naar Kenia ga, zal het in overleg met de portemonnee geen al te dikke zomervakantie worden dit jaar. Maar een avontuurlijk weekje Schotland staat stevig op de planning.

2. Speel je op vakantie ook games?
Natuurlijk wordt er gegamed op vakantie! Sterker nog, de Switch is het eerste dat ik in de tas gooi. Ik kies altijd één spelletje uit en probeer die dan geleidelijk uit te spelen. En dat is negen van de tien keer een Pokémon-game. Ik probeer het dan altijd zo te plannen dat het aantal gyms dat ik verslagen heb precies in verhouding is met de resterende vakantiedagen. Zo versla ik de Pokémon League precies tegen het einde van de vakantie en dat biedt me dan op een hele rare manier een soort van closure zodra de vakantie voorbij is.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Dit jaar ben ik van plan om Pokémon SoulSilver weer een slinger te geven, want er is nog altijd geen betere handheld dan de Nintendo DSi gemaakt (kom vechten) en SoulSilver is het perfecte excuus om dat apparaatje weer uit de kast te trekken. Dit plan zou trouwens direct veranderen als Nintendo nou *%&^# eindelijk eens met die GBA-Pokémon-games op Nintendo Switch Online komt. Want dan wordt het uiteraard Pokémon Sapphire.



4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Leuk hoor, Pokémon, maar de gamegerelateerde vakantieherinnering die ik écht nooit vergeet is toen m'n moeder de volgepakte auto nog even snel voor Dr. Games in Utrecht parkeerde, en mij vijf minuten de tijd gaf om één spelletje uit te kiezen voor de lange reis richting Italië. Ik heb werkelijk geen flauw idee waarom ik in godsnaam voor Wario Land 4 op de GBA koos, maar geen enkele autorit was ooit sneller voorbij dan deze. Wat een game! Het gekke is dat ik die game daarna nooit meer heb aangeraakt, daar zal de herinnering te volmaakt voor zijn geweest.

KALM AAN:
DE ZEVEN ZOMERSTE GAMES



Wat zijn nou de ultieme games om tijdens je vakantie te spelen? Dat zal natuurlijk voor elke persoon anders zijn, dus laat ik het hier over mijn vakantie-favorieten hebben. Om te beginnen zijn dat openwereldgames waarin je vrijelijk door vakantie-achtige omgevingen kunt dwalen, zoals Far Cry 4 (de Himalaya's), Just Cause 3 (een fictief mediterraans eiland) en Assassin's Creed Odyssey (het oude Griekenland). En als Nintendo-fan zijn voor mij games als Super Mario Sunshine (waarin Mario op vakantie gaat naar een zonovergoten eiland), Pokémon Sun en Moon (de Pokémon-ervaring in tropische sferen) en Link's Awakening (waarin Link aanspoelt op een heel nieuw eiland om te verkennen) behoorlijk ultieme vakantie-games. Toch zijn dat allemaal nog steeds games waarin je heel veel dingen moet doen, zoals vijanden killen, eindbazen overwinnen, puzzels oplossen, vuurgevechten leveren, enzovoort. Ik merkte tijdens mijn reizen dat ik soms gewoon even helemaal geen zin had in dat soort typische videogame-uitdagingen. Dus ging ik op zoek naar games die niet om uitdagingen maar juist om ontspanning draaien, en dat in zomerse sferen. Hieronder en -naast de leukste games die ik in dat 'genre' vond.

7. ALBA: A WILDLIFE ADVENTURE

Als het meisje Alba beleef je een zomervakantie op een mediterraans eiland. En daarbij heb je een missie: de dieren op het eiland beschermen en redden. Dat doe je door ze te fotograferen voor een catalogus, en soms door om hulp te vragen, bijvoorbeeld om een aangespoelde dolfijn terug in het water te helpen. Dieren helpen en samenwerken, het is weer eens wat anders. En ook de beelden en muziek maken van deze game een fijn feel-good-avontuurtje.





6. NEW POKEMON SNAP

In deze zwaar relaxte Pokémon-game rijd je automatisch door omgevingen vol pokémon. De uitdaging? Zoveel mogelijk van die beestjes ontdekken, en ze zo fraai mogelijk op de foto zetten. Het voelt een beetje als een attractie in een themapark, maar dan gecombineerd met een fotosafari door omgevingen die uiteenlopen van zonnige stranden tot mysterieuze grottenstelsels.





VAKANTIE-GAMEN MET ALIE

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
Dit jaar staat er eigenlijk alleen een citytrip op de planning: vijf dagen Rome!

2. Speel je op vakantie ook games?
Vaak wel, zeker als het een zonvakantie is. Dan mag ik graag even afkoelen met mijn Switch.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Ik ben me enorm aan het vermaken met Diablo IV! Die zie ik me de hele zomer wel spelen.

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Ik was met een vriendinnetje en haar ouders mee naar de camping. 's Ochtends vroeg werd ik mijn tent al uitgefikt. Dan ging ik lekker in de schaduw Golden Sun spelen, terwijl zij nog lagen te snurken. Héér-lijk!



5. A SHORT HIKE

Heerlijk natuurlijk, dat games als Elden Ring en de nieuwe Zelda je zo'n zestig uur bezighouden [of het driedubbele, natuurlijk - Marvin]. Maar soms voelt het door die lange speelduur en overvloed aan uitdagingen ook weleens als een hele klus, om aan zo'n joekel te beginnen. Wil je in plaats daarvan een keertje iets korters, iets makkelijkers, iets luchtigers? Dan is A Short Hike de perfecte keuze. Je beklimt in dit avonturenspelletje een berg met een figuurtje dat steeds iets beter kan springen en zweven. Na zo'n twee uur heb je de top bereikt en blijf je achter met een voldaan gevoel.

4. POWERWASH SIMULATOR

Niks is lekkerder dan water dat onder hoge druk uit de spuit in je handen wordt geperst. Of, eh, nou ja, dat klonk eigenlijk niet zo verfrissend. Terwijl het woord verfrissend juist zo van toepassing is op deze schoonmaaksimulator, waarin je met een hogedrukspuit allerlei gebouwen, voertuigen en andere objecten moet reinigen. Verfrissende beelden, verfrissend gevoel, heerlijk ontspannend.



3. BEYOND BLUE

De twee Endless Ocean-games voor de Wii waren geweldig, maar helaas is Nintendo daarna gestopt met deze vreedzame duiksimulators die je op een realistische manier de flora en fauna in de oceaan lieten ontdekken. Gelukkig zijn er moderne alternatieven! Zoals Subnautica en Abzu, alleen hebben die games ook wat vijanden en adventure-/fantasy-achtige trekjes. Dus wil ik hier vooral de aandacht vestigen op Beyond Blue, een game die net als ik vindt dat de onderwaterwereld zonder extra's al betoverend genoeg is.





2. THE TOURYST

Oké, oké, er zitten wel degelijk wat uitdagingen en zelfs een stuk of drie vijanden in deze game. Maar hij is zo heerlijk laidback en vakantie-achtig dat ik hem toch hoog in dit lijstje wil zetten. Je bent een toerist en moet wat eenvoudige omgevingspuzzeltjes oplossen om toegang te krijgen tot andere vakantie-eilanden, waarvan er eentje zelfs een arcade met speelbare pixelgames heeft. Deze game gaf me een vakantie-achtig gevoel als geen ander, misschien ook wel door de fraaie voxelgraphics die alles zo anders dan gebruikelijk maken.



1. ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Het leuke van Animal Crossing: je hoeft in de game helemaal niets te doen, maar als je wilt, kun je er juist ontzettend veel in doen! En ik kan het weten, moet ik daar met een mix van trots en schaamte aan toevoegen: ik heb ruim duizend uur in de game gestoken om er mijn eigen, ultieme vakantie-eiland te bouwen. Ik durf er nu niet meer naar terug te gaan, want voordat ik het weet ben ik weer verslingerd, maar als je een game zoekt voor een ontspannende ervaring in een heerlijk vakantie-sfeertje zit je hiermee gebakken.





VAKANTIE-GAMEN MET MARVIN

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
In ieder geval een weekje Londen, en voor de rest hier en daar wat dagen door Nederland en Duitsland touren.

2. Speel je op vakantie ook games?
Zeker! Met dank aan mijn Steam Deck en Nintendo Switch heb ik eigenlijk veel te veel games die ik kan spelen.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
Sowieso verder met Tears of the Kingdom, maar aan het begin van mijn vakantie komt Baldur's Gate 3 uit, dus die ga ik de hele maand augustus kapótspelen!

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Dan denk ik toch vooral aan de eerste Mortal Kombat, die ik op de achterbank onderweg naar Frankrijk compleet grijs speelde op de Game Boy. Fatality's kon ik toen nog niet, maar mijn tegenstander met een uppercut van een brug afslaan vond ik helemaal waanzinnig.

VAKANTIE-GAMEN MET JJ

1. Ben je van plan om komende zomer op vakantie te gaan?
Egypte. Nee, geen piramides en farao's, gewoon in een resort.

2. Speel je op vakantie ook games?
Ja, maar altijd op een handheld en kort. Tijdens de reis, als mijn vriendin zich opmaakt. Voor de rest zijn het no digital devices weeks. Boeken dus.

3. Welke games ben je van plan komende zomer te gaan spelen?
De Switch en de nieuwe Zelda gaan mee. Thuis Diablo IV (alhoewel dat totaal niet past in de zomer) en af en toe een potje Call of Duty. Maar bij mooi weer ben ik altijd buiten.

4. Heb je nog een speciale herinnering aan een bepaalde game die je tijdens een vorige vakantie hebt gespeeld?
Tetris. Ik kon dat op een gegeven moment zo goed dat ik de drieënhalf uur naar Griekenland met één game doorkwam. Ik ging gewoon niet af.

HET KLEINE STAARTJE VAN DE GAMEZOMER

DE ZOETE ANNAPURNA-INVAL

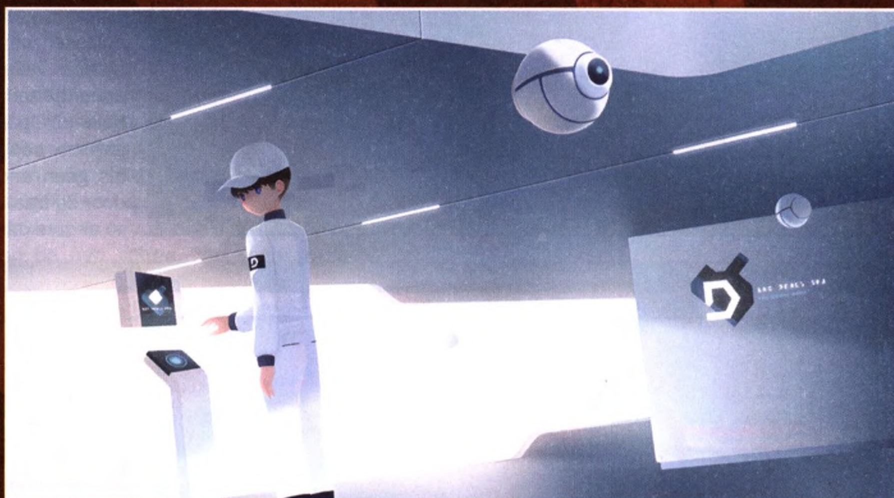
Vorig jaar verdeelden we al het Gamezomer-/niet-E3-nieuws van de vele persconferenties en livestreams breeduit over twee PU's, maar dit jaar wisten we alles in PU #347 te coveren. Maar niet helemaal, want Wouter wil nog even de spotlight schijnen op de showcase van een van z´n favoriete uitgevers: Annapurna Interactive.

Ik heb al eerder in de pagina's van Power Unlimited magazine de originaliteit en artistieke vrijheid van uitgever Annapurna Interactive geprezen. De uitgever die begon als producent van films zoals Vice, Sausage Party en Her, publiceert sinds 2017 ook games en heeft niet alleen een lekker naampje dat op een of andere manier een bepaalde kunstzinnigheid uitstraalt, maar ook een enorm bewonderenswaardig devies. Annapurna Interactive streeft er namelijk naar om games uit te brengen die "personal, emotional, and original" zijn. Dat is ze tot nu toe bijna altijd gelukt, met fantastische titels zoals What Remains of Edith Finch, Outer Wilds, Neon White en The Unfinished Swan, en aan hun Showcase van 2023 te zien zijn ze niet van plan met deze vrijwel constante stroom van kwaliteit te stoppen. Sterker nog, ze zijn alleen maar ambitieuzer geworden, want Annapurna gaat niet alleen nog maar games úítgeven... Dit zijn de games die me het meest emotioneel, persoonlijk of origineel leken.

PERSOONLIJK:

MARUMITTU GAMES

Akira Mitsuhashi en Hiroco Shiin zijn een koppeltje wonend in een slick, wit huis in Kyoto. Ze hebben beiden hun baan opgezegd om samen games te maken, en dat gaat best lekker, want hun volgende titel wordt dus door Annapurna uitgegeven. Dit wordt een futuristische titel genaamd Project D, over mensen die in een soort paradijs wonen, Rakuen genaamd, dat onder andere geïnspireerd is door de werken van de Nederlandse historicus en filosoof Rutger Bregman. Maar daar gaat deze Developer Spotlight niet zozeer over, het is meer een persoonlijk portret over twee geliefden die samen mooie dingen maken. Cute!







ORIGINEEL:

TO A T

Een jongetje dat de vorm van een T heeft, dat is waar de nieuwe game van Keita Takahashi, bedenker van Katamari Damacy, over gaat. De aankondiging hiervan ging gepaard met een liedje waarin het schattige mannetje zich afvraagt waarom hij een T is. Waarom hij zijn gespreide armen niet kan gebruiken om zijn gezicht droog te maken. Waarom hij geen U of F of O is. Wat zijn hond denkt. Ik vraag me ondertussen af waarom er een giraffe met een strikje om rondhangt in deze trailer. Wat precies de gameplay gaat zijn in to a T - behalve dan iets wat te maken heeft met het feit dat het T-jongetje al draaiend als een tornado kan vliegen. Ik vraag me nog duizend andere dingen af. Ondertussen moet het jongetje niet vergeten dat hij de 'perfect shape' is en dat hij niet bang moet zijn om zichzelf te zijn.



weetje • weetje

Storyteller, het lieflijk vormgegeven puzzelspelletje waarin je verhalen bouwt, krijgt 26 september een update én komt naar Netflix. Waar inmiddels overigens - een kleine reminder sinds Jurjen z'n uitgebreide feature - een shitload aan goeie games te vinden is, waaronder Into the Breach, Terra Nil, TMNT: Shredder's Revenge en Spiritfarer. Oh, en om even op het Annapurna-onderwerp te blijven: ook Twelve Minutes en Kentucky Route Zero zijn te spelen op de streamingdienst.



EMOTIONEEL EN ORIGINEEL:

FLOCK



In Flock bestuur je een poppetje op een vogel en vlieg je door pastelkleurige omgevingen terwijl je allerlei soorten zwevende wezens charmeert om zich bij je zwerm (flock) te voegen. Het lijkt meer een gevoel of een vibe te zijn dan een game, en de twee heerlijke stemmen die de game aan ons presenteren moedigen de kijker aan het straks met je vrienden te spelen. Ik ben zeker in de verleiding gekomen...



weetje • weetje

Ik werd zelf lauwwarm van die game, dus het nieuws ontving ik met dezelfde temperatuur, maar Stray komt 10 augustus naar de Xbox. Xbox koopt Activision Blizzard en NU DIT!!?#@



EMOTIONEEL:

BOUNTY STAR: THE MOROSE TALE OF GRAVEYARD CLAM

Objectief bekeken is Bounty Star misschien wel de minst originele game op deze pagina's, met redelijk klassieke third-person mech-combat, crafting- en base-building-elementen. Je kunt zelfs een tuintje aanleggen, iets wat errug populair is onder aankomende en nieuwe games! Maar voor Annapurna is dit zeker wel een uitstapje naar een wat meer klassiek genre, dus zit er een twist aan deze game die op het eerste gezicht lijkt op een indie-versie van Armored Core, Gundam of MechWarrior. Een emotionele wel te verstaan, want de hoofdrolspeler in Bounty Star, Clem, voert een innerlijke strijd uit omdat ze een traumatische ervaring heeft die het einde van haar militaire carrière betekent. Je bouwt met haar een nieuw bestaan op als premiejager in een post-post-apocalyptische wereld, waarbij ze hard probeert een goed persoon te zijn in een wereld vol kwaad. Klinkt goed, toch? Net zo goed als de naam van de ontwikkelaar overigens, want als je je studio DinoGod noemt, dan kweek je wel meteen verwachtingen!





PERSOONLIJK:

BLADE RUNNER 2033: LABYRINTH

Annapurna is niet langer alleen maar een uitgever, ze gaan nu ook persoonlijk (see what I did there) games maken! Het bedrijf heeft een interne studio opgericht en hun eerste titel is meteen een opvallende. Die speelt zich namelijk af in een van de meest iconische, sfeervolle en betoverende scifi-universums, namelijk dat van Blade Runner. Zoals je al aan het jaartal in de titel kunt opmaken, speelt Blade Runner 2033: Labyrinth zich tussen de eerste Blade Runner-film en het vervolg af, na een event genaamd de Blackout. Dit zorgde ervoor dat alle Replicants (androids AKA kunstmatige mensen) uitgeschakeld werden, waardoor Blade Runners opeens niets meer te doen hadden. Want ja, deze detectives waren speciaal in het leven geroepen om Replicants uit te schakelen. Nou gok ik dat de game meer om het lijf heeft dan Blade Runners die op hun handen zitten, en het zal mij benieuwen wat precies. De trailer slaat in ieder geval de juiste toon aan, hoewel er nog wel even aan de muziek gesleuteld mag worden, wat mij betreft. Die werd in de originele film namelijk gemaakt door Vangelis en in het vervolg door Hans Zimmer, en besloeg ongeveer 90 procent van de fantastische, bijna zwoele sfeer in de films. Ik hoor hints naar die perfecte tunes in de trailer, maar het komt nog niet helemaal in de buurt. Het komt vast goed, want Blade Runner 2033 wordt gemaakt in samenwerking met de studio achter Blade Runner 2049, Alcon Media Group, en dat vervolg van Denis Villeneuve was ongeveer even, zo niet nóg briljanter dan het origineel van Ridley Scott. Ze weten best spaarzaam met de franchise om te gaan, aangezien de laatste Blade Runner-game 25 jaar geleden uitkwam, dus dit zal wel eens een pareltje kunnen worden. ✖



weetje • weetje

Thirsty Suitors, dat me een beetje doet denken aan een Indiase versie van Scott Pilgrim (JEUJ!), komt 2 november naar alle consoles, inclusief Switch en legacy, plus Steam. Ik ga hem in de gaten houden!

WHAT'S THE TEA?

LIVE-SERVICEGAMES HEBBEN DE TOEKOMST

Alie speelt al jaren live-servicegames. Laura is iets minder te spreken over het principe... De redactrices zijn het er echter over eens dat we dit type games in de toekomst alleen maar meer zullen zien. Tenminste, als het ontwikkelaars lukt om ze een beetje goed in elkaar te zetten!





Ha Laura, hoe is het? Ben je nog leuke games aan het spelen?



Hai hai! Gaat goed, ik geniet zo van de zomer: heerlijk de hele dag in de tuin met Zelda. Of nou ja, mijn laptop en Zelda. Wat jij?



Oeh, dat klinkt heel aanlokkelijk... Ik ben alleen nog volop bezig met Diablo IV. En dat is natuurlijk ook precies de bedoeling van Activision Blizzard, aangezien het een live-servicegame is. Of eigenlijk een game-as-a-service, een GaaS, zoals volgens mij de officiële benaming is. Als het goed is, wordt Diablo IV de komende jaren constant geüpdatet met nieuwe content en jarenlang onderhouden door de ontwikkelaar. Voorlopig geen Zelda voor mij dus... Heb jij iets met live-servicegames?



Oh wel tof, Alie! Ik heb er altijd veel ontzag voor, maar er zijn weinig games die mijn aandacht zolang kunnen vasthouden. Heb altijd het idee dat je dan wel heel regelmatig online moet zijn en dat lukt me niet zo goed.



Nee? Ook geen Fortnite, Apex Legends, League of Legends, Destiny 2 of GTA Online voor jou dus? Er zijn tegenwoordig nogal wat games die onder die noemer vallen... Maar ik snap je sentiment zeker. Als je niet constant speelt, raak je achterop. En dat is natuurlijk precies wat zo'n ontwikkelaar hoopt! Dat jij al je tijd en geld alleen nog maar in hun game stopt. Dat klinkt heel negatief als ik het zo zeg, maar als het principe van een GaaS goed uitgevoerd wordt, is het alleen maar fijn dat je heel lang van je favoriete games kunt genieten. En wat dat betreft heb ik wel vertrouwen in Activision Blizzard.



Zeker! Ik denk dat het ook een heel briljant plan is, alleen het vergt wel een commitment en er zijn niet veel games waar ik die aan kan geven. Ik was graag heel goed geweest in Fortnite bijvoorbeeld, denk dat die game heel gezellig kan zijn. Heb jij dat weleens gespeeld?













Nee. Best gek eigenlijk: ik heb een van de grootste games van de afgelopen jaren niet eens gespeeld... Ik hou sowieso niet zo van shooters, maar als ik heel eerlijk ben, is het ook het F2P-element dat me tegenstaat. Natuurlijk is het leuk dat je de game – of welke GaaS dan ook, want die zijn vaak F2P – op die manier makkelijk kunt proberen én gezellig met vrienden kunt spelen, maar vaak gaat dat dan wel gepaard met zo'n hele opdringerige shop, waarin je soms ook nog eens pay-to-win-items kunt kopen.



Ja, dat is zo. Het is bij mij ook een gevoel van ongelimiteerdheid. Op zich houden we daar bij Power Unlimited natuurlijk van, maar het idee dat je eigenlijk nooit alles kan verzamelen wat er is, of dat je daar miljonair voor moet zijn, dat vind ik zo'n naar, onbehapbaar gevoel. En ja, die opdringerigheid van die shops: je klikt een keer verkeerd en je bent een of andere domme cosmetic rijker en veel geld lichter. Koop jij weleens iets in games?



Nee, eigenlijk nooit. Ik heb wel eens een mount en een pakje gekocht in WoW, maar het is altijd bij die twee keer gebleven. Ik weet dat jij meer van de cosmetics bent, dus wat dat betreft ben jij een betere target voor GaaS-ontwikkelaars dan ik! Ik heb de fomo zelf helemaal niet. Maar nu ben ik wel benieuwd: wat is voor jou het verschil met DLC?



Ik ben inderdaad wel iemand die geld uit zou geven aan cosmetics, misschien dat ik daarom dit type games links probeer te laten liggen. Beetje zelfbescherming. En ja, DLC of een nieuw seizoen: die vind ik lastig, Alie, ik hoopte dat je dat niet zou aansnijden. Enerzijds is DLC wat meer gekaderd, en dat vind ik om die reden wel fijn, maar ik hou er ook wel van om verrast te worden en dat kan natuurlijk met GaaS veel beter.



Hahah, voelde je 'm al aankomen? Maar ik ben het helemaal met je eens: DLC kan natuurlijk ook heel groot zijn, maar het einddoel is niet om je onbeperkt aan het spelen te houden. Dat is denk ik het grootste verschil. Daarnaast kan een nieuwe contentdrop een GaaS wel compleet veranderen. Misschien wordt de game uiteindelijk zelfs wel beter dan je ooit had gedacht. Dat klinkt als een utopie, maar in het ideaalbeeld kan dat natuurlijk wel. Wat mij betreft zou een goede live-servicegame zich na verloop van tijd aan moeten passen aan de behoeften van hun spelers, met consistente contentdrops, verbeteringen in balans, en eventueel ook met een goed cosmetics-aanbod. Meestal is het in de praktijk echter anders...



Ja, dat is zo, kun je voorbeelden geven van games die het perfect deden?



Ik denk dat naast de games die ik eerder noemde, Sea Of Thieves en No Man's Sky inmiddels ook wel goede voorbeelden zijn. Maar veel games worstelen met de cadans; het duurt vaak te lang voordat er nieuwe content uitkomt. Ook zie je bijvoorbeeld weleens van die gimmicks als dagelijkse login-bonussen. Die vind ik zo vreselijk! En sowieso moet het GaaS-verdienmodel natuurlijk geen excuus zijn om eerst een lege of kapotte game af te leveren, zeker niet als het om een full-priced game gaat. Ik hoop dat je dat steeds minder zult zien. Dat ontwikkelaars steeds beter hun best moeten doen. En dat zie ik eigenlijk wel gebeuren. Zeker nu bijvoorbeeld ook Sony aangeeft dat het diverse live-servicegames ontwikkelt.





Ja precies, daar worden ontwikkelaars gelukkig ook wel wat meer voor afgestraft door gamers, dus dat is wel fijn. Ik denk dat live-servicegames de toekomst zijn. Het lijkt me alleen moeilijk voor ontwikkelaars om al die jaren de motivatie vast te houden om altijd aan zo'n zelfde game te werken, denk je niet?



Dat lijkt mij inderdaad ook niet makkelijk... Maar het helpt denk ik wel dat je – als je aan een beetje goede live-servicegame werkt – dus wel echt aan nieuwe content mag werken die je game alleen maar beter maakt. Ik denk dan bijvoorbeeld aan Rare, waar ze aan die Monkey Island-update voor Sea of Thieves werken. Met zo'n insteek blijft het voor de spelers én de ontwikkelaars leuk. ✖

LIES OF P IS SLECHTS HET TOPJE VAN DE IJSBERG...

DUISTERE SPROOKJESGAMES VOOR HET SLAPENGAAN

De nieuwe, edgy look van Pinokkio in Lies of P is een kroonvoorbeeld van sprookjes die herverteld kunnen worden als een duistere game-adaptatie. Maar vergis je niet: dat komt niet zomaar uit de lucht vallen! Sprookjes zijn vaak een stuk macaberder dan je denkt. Rogina neemt je mee door een aantal duistere sprookjesgames en hun origins, die niet voor de kleintjes zijn.

Heb je Guillermo del Toro's animatiefilm Pinocchio al gezien op Netflix? Die liet mij namelijk oprecht twijfelen of het welbekende sprookje van Pinokkio nóg dramatischer en duisterder geadapteerd zou kunnen worden. En na te zien hoe de actie-RPG Lies of P met onze houten jokkebrok omgaat, begon ik me te realiseren dat sprookjes veel vaker op zo'n duistere, edgy manier herverteld moeten worden! Natuurlijk mogen de kindvriendelijke en zoetsappige Disney-adaptaties van deze sprookjes er ook wel zijn (met een speciale shout-out naar Peter Pan), maar als we eens goed kijken naar de origins van deze bekende sprookjes... ja, dan snap ik de aanpak van Lies of P een stuk beter. Aan het eind van dit stuk ga ik helemaal los over een paar van deze "bijzondere" origins die ook een Lies of P-behandeling zouden kunnen krijgen, maar eerst neem ik je graag mee door bestaande – en zeer geslaagde – voorbeelden van andere duistere sprookjesgames.

THE WOLF AMONG US

Als je deze nog niet hebt gespeeld: waar wacht je dan nog op?! The Wolf Among Us, een 'choice based' avonturengame gebaseerd op de stripboekenreeks Fables, biedt je namelijk een hele wéreld vol met verschillende bekende sprookjesfiguren. Maar dan... net iets anders. Het spel speelt zich namelijk af in Fabletown en je kruipt in de huid van sheriff Bigby, de Grote Boze Wolf. Ik hoef waarschijnlijk niet uit te leggen hoe deze oorspronkelijke schurk uit Roodkapje (en vele andere sprookjes) nou een duistere hervertelling zou kunnen krijgen. Andere personages in de game zijn daarentegen wel een stuk opvallender overgenomen. Fabletown is namelijk een geheimzinnige stad vol problemen en moorden, dus daar moeten de sprookjespersonages zich ook op aanpassen. Zo is de Kleine Zeemeermin een stripper en escortdame, is Ichabod Crane veranderd van een charmante schoolleraar naar een corrupte burgemeester, zijn de tweeling Tweedle Dum en Tweedle Dee meedogenloze thugs geworden en zelfs de Woodsman uit Roodkapje is niet langer de held die wij herinneren...





BRAMBLE: THE MOUNTAIN KING

Hoewel The Wolf Among Us zijn duistere thematiek voornamelijk aan zijn setting te danken heeft - het fictieve probleemstadje Fabletown - hoefden de makers van Bramble niet lang te zoeken naar lugubere ondertonen voor hun game. Bramble: The Mountain King is namelijk niet per se één sprookje, maar een verzameling van noordse fabels en mythen. Je speelt als Olle, een klein jongetje dat op zoek is naar zijn ontvoerde zus in een duistere fantasiewereld die wordt geteisterd door bramble (braamstruiken). Kleine Olle wordt helaas ook geconfronteerd door nachtmerriewezens uit noordse volksverhalen. Hun achtergrondverhalen kun je ook vinden in rondslingerende sprookjesboeken. Zo is er Näcken (of Nøkken), een wezen dat in ondiepe wateren leeft en mensen naar hem toe lokt om ze te verorberen. Of de Skogsrå, ook wel bekend als een Hulder, die in mythologieën een prachtig en lieflijk wezen is - míts je haar met respect behandelt, anders zwaait er wat. Er zijn ook wel minder brute fabels, hoor, zoals gnomen en trollen. Ik kan je eigenlijk alleen maar aanraden om niet té gehecht te raken aan schattige gnomen in deze brute, oneerlijke wereld.





WOOLFE: THE RED HOOD DIARIES

'This is not a fairytale, because there is nothing fair about it.' Dát is nog eens een on-point introductie voor een duistere sprookjesgame! Het sprookje van Roodkapje is op zich ook vrij bruut, aangezien de jonge meid wordt verorberd door een wolf en uit zijn buik gesneden moet worden. Tenminste, dat is de 'positieve' Duitse versie. De Franse versie doet er nog een schepje bovenop en legt de symbolische nadruk op het als jong meisje verliezen van je onschuld aan gevaarlijke mannen (waarbij niemand haar komt redden van de wolf). Woolfe: The Red Hood Diaries gaat niet zo ver als de Franse versie, maar onschuld is inderdaad ver te zoeken in deze hack-and-slash side-scroller. De Belgische ontwikkelaar Grin zorgt voor locaties met een duister tintje en fabeltastische muziek die tot je verbeelding spreken. Roodkapje, uit op wraak en antwoorden rondom de dood van haar vader, baant zich een weg door legers tinnen soldaten, een ondergesneeuwde Victoriaanse stad gebukt onder primitieve industrialisatie en een sprookjesbos waarin de sprookjes ver te zoeken zijn.

BLOEDROODKAPJE

Vanwege de cruwe origine van Roodkapje zijn er meerdere duistere adaptaties te vinden van dit sprookje, niet alleen in verfilmingen en boeken, maar zeker ook in videogames. Eentje die mij is bijgebleven is Cruel Games: Red Riding Hood. In dit zoek-en-vind-avontuur speel je als 'Roodkapje', maar eigenlijk ben je het slachtoffer van een maniak die zichzelf de 'Grote Boze Wolf' noemt en jou dwingt om mee te doen aan zijn twisted rollenspel. Deze psychopathische wolf heeft namelijk je verloofde ontvoerd en tijdens jouw zoektocht kom je prachtig geanimeerde locaties en interessante minigames tegen. En er is ook een hint-knop voor mensen die nou niet bepaald meesterspeurneuzen zijn, en Roodkapjes verloofde daar nou ook niet de dupe van willen laten worden. »





BLACKTAIL

Ken je het Slavische verhaal van Baba Yaga? Nee, niet John Wick... De échte Baba Yaga, waarvan vele verhalen, sprookjes en legendes de ronde doen. Het verhaal waar survival-RPG Blacktail zijn inspiratie uit haalt, gaat over de heks Baba Yaga, die diep in het bos leeft in een opvallend hutje. Soms kloppen mensen bij haar aan en vragen ze om haar hulp, en deze interacties kunnen erg verschillend uitpakken. Er wordt gezegd dat alleen de puurste en eerlijkste harten hulp krijgen van de heks, terwijl de minder fortuinlijke mensen opgegeten worden. Oké, fair deal, en ook een mooie basis voor Blacktail. Je speelt namelijk als een nog jonge Yaga die is verbannen wegens hekserij, en je krijgt ook de keuze om het 'lichte pad' of het 'duistere pad' te volgen. Met gebroken herinneringen probeert de jonge Yaga haar geliefden terug te vinden in het bos waarin ze is verdwaald, gewapend met een pijl en boog en een gauntlet die haar voorziet van magische spreuken. Je kunt zelfs een typische zwarte kat aaien om te fast-travelen naar Yaga's hutje! Blacktail is simpelweg een unieke twist op het Baba Yaga-verhaal en een must-try voor RPG-fans.



AMERICAN MCGEE'S ALICE & MADNESS RETURNS

Zeg je duistere sprookjesgame, dan zeg je American McGee's Alice – of eigenlijk het veel bekendere vervolg Madness Returns. De origines van het sprookje Alice in Wonderland zijn op zich niet zo duister (naast alle onthoofdingen), maar wel heel whacky en borderline gestoord. Dat, gepaard met het feit dat het boek werd uitgegeven in Victoriaanse tijden, heeft ervoor gezorgd dat 'madness' centraal is komen te staan in deze duistere games. De oorspronkelijke kleine Alice is vervangen door een oudere, edgy Alice. Het zorgeloze en nieuwsgierige meisje is nu een jongedame wier familie is omgekomen in een mysterieuze huisbrand. Ze wordt vastgehouden in een gesticht vanwege haar fantasierijke verhalen en probeert te ontsnappen - zowel fysiek als mentaal - naar Wonderland. Het spel draait Alice' avonturen in Wonderland eigenlijk om: ze zijn niet langer onschuldig en creatief, maar worden in Victoriaans Londen gezien als gevaarlijk en "female hysteria". Ook al hackt en slasht Alice haar weg door een corrupte versie van Wonderland: de dokters hebben het mis en ze is echt niet gek! Ze volgt alleen een vermagerde kat die af en toe in het niets verdwijnt, schiet vliegende varkensneuzen uit de lucht met een pepermolen en ze kan veranderen in een destructieve reuzin na een lekkere snack... Oké, ik kan wel inzien waarom ze haar opsloten na die brand. #JusticeForAlice.



GRIMMIG

De kans bestaat dat je van deze mobile game gehoord hebbt door de spam-reclamecampagne die een tijdje geleden aan de gang was, maar Tales of Grimm wordt in ieder geval erg goed ontvangen in de App Store. Zoals de titel al een beetje verklapt krijg je in dit spel te maken met twisted personages uit sprookjes van onder anderen de Gebroeders Grimm, maar ook andere bekende fantasticals die buiten het repertoire van de broers vallen zijn van de partij in The Land of Oz. Het is een idlegame met een autocombatsysteem waardoor je bijvoorbeeld kunt multitasken gedurende de campaigns. Het feit dat je lekker kan luieren, geeft je ook de mogelijkheid om de drukke en cartoony animatiestijl te bewonderen. Vooral de designs van twisted Hookhand, Wolf Granny, Madman Gaston en Quasi Mortal zijn erg grappig bedacht.







SOVJETRELLA

Cinderella maakt een kleine cameo in The Wolf Among Us, maar ze komt niet zelf in de game voor. In een rapport van Tweedle Dee staat dat 'Cindy op vakantie is, waarschijnlijk ergens in Europa'. Dat is wel een geinige knipoog naar de Fables-stripboeken waar de game op gebaseerd is, want daarin is Cinderella een geheimagente en assassin met meerdere missies in Europa. Er is zelfs een mini-spin-offserie van de stripboeken genaamd Cinderella: Fables Are Forever, waarin Cindy infiltreert in de Sovjet-Unie. Hopelijk krijgen we meer van Cindy's spionage- en moordwerk te zien in The Wolf Among Us 2, aangezien haar personagemodel wel meerdere keren te spotten is in het eerste deel. Gewoon wandelend op de achtergrond hoor, niks bijzonders. Of... is dat wat ze wil dat je denkt?



THE LIAR PRINCESS AND THE BLIND PRINCE

We sluiten af met een game die je vast niet zo heel veel zegt, maar zelf wel veel te vertellen heeft. The Liar Princess and the Blind Prince is net als Bramble een verzameling van sprookjes en fabels, en maakt vooral gebruik van bekende tropes uit die verhalen om zelf tot een eigen, origineel sprookje te komen. Het verhaal gaat namelijk als volgt: er is een prinses die met volle maan in een wolf verandert en elke avond met haar prachtige stem naar de maan zingt, wat de aandacht trekt van een jonge prins. Hij geniet van de zangstem en op een avond besluit hij om op zoek te gaan naar de bron ervan. De prinses schrikt van zijn plotse aanwezigheid, bang dat de prins haar in deze gedaante zal haten, en duwt hem van haar weg. Ze klauwt per ongeluk zijn ogen uit, waardoor hij blind wordt en de koninklijke familie hem nu verafschuwt. Schuldgevoelens plagen de prinses en ze besluit een heks op te zoeken in het bos om een deal mee te sluiten. De heks zorgt ervoor dat de prinses eigenwillig kan switchen tussen haar wolfvorm en mensenvorm, in ruil voor haar prachtige zangstem - komt dat je een beetje bekend voor? Zo kan de prinses de blinde prins bij de hand nemen en door het gevaarlijke bos leiden, naar de heks, zodat ze zijn ogen kan fixen. Het is een creatief, schattig en silly platformavontuur met her en der wat combat, maar achter de aandoenlijke chibi-stijl is het wel duidelijk dat het verhaal niet schuwt van dramatische en duistere ondertonen (wat achteraf gezien wel voor meer sprookjes geldt dan je aanvankelijk zou denken).



IK HERINNERDE ME DAT IETS ANDERS...

Nou, nu mag ik losgaan met dark origins! Hou je vast en kijk vooral even weg als je jouw favoriete sprookje tegenkomt en je onschuld wilt behouden. We zijn deze achtbaanrit begonnen met Lies of P, een duistere adaptatie van Pinokkio die nu in een soulsborne-jasje is gestopt. Is dat héél ver verwijderd van het bronmateriaal? Niet echt, nee, aangezien houten popje Pinokkio in het oorspronkelijke verhaal zo boos wordt op zijn kameraad Japie Krekel, dat hij een hamer naar hem gooit en het insect op slag doodt. Herinner je je nog mijn speciale shout-out naar Peter Pan aan het begin van de tekst? Ja, hij kidnapte kinderen uit hun bed en ontvoerde hen naar Nooitgedachtland in het boekje The Little White Bird. Of wat dacht je van Cinderella en het feit dat haar stiefzussen letterlijk hun tenen afsnijden zodat hun voeten in het glazen slippertje zouden passen? Oe! Of de prins van Rapunzel, wanneer hij ontdekt dat Rapunzel niet langer in de toren is en uit wanhoop naar beneden springt, recht in een doornenstruik - waardoor hij verblind raakt en doelloos moet rondzwerven. Oké, nog één laatste dan: een van de oudste versies van Doornroosje stelt dat de prins de slapende Doornroosje zwanger maakte en haar daarna gewoon achterliet (not cool), maar gelukkig zoog haar net geboren baby de vervloekte doorn uit haar vinger, waardoor ze uiteindelijk toch (erg beduusd) wakker werd. Wil ik hiermee zeggen dat ál deze sprookjes ook een soulsborne-adaptatie moeten krijgen gebaseerd op hun duistere en dramatische origines en thematieken? Nee, niet per se. Zou ik de hypothetische soulsborne-adaptaties van Peter Pan, Cinderella, Rapunzel en Doornroosje schaamteloos spelen? Ja, jazeker.



VAN GROTE XBOX-FRANCHISE NAAR MEGAFLOP

HOE HET SPROOKJE VAN FABLE EEN NACHTMERRIE WERD

Fable krijgt een reboot met een nieuwe ontwikkelaar, Playground Games, en Microsoft heeft zoveel vertrouwen in de actie-RPG dat ze het hun Xbox-vlaggenschip voor 2024 hebben gemaakt. PeterKoelewijn is voorzichtig optimistisch, want de ooit zo ambitieuze Fable-franchise moet uit een héél diepe put klimmen.



Kosten noch moeite bespaart Microsoft om Fable terug te brengen. Dat mag ook, want de sluiting van ontwikkelaar Lionhead Studios in 2016 was controversieel, ook onder Xbox-mensen zelf. In 2021 gaven Phil Spencer en de rest van de Xbox-leiding, in een jubileumdocumentaire, toe dat ze een grote fout gemaakt hadden. Hoe konden ze ooit een van de meest geliefde Microsoft-studio's sluiten? Britse media zoals The Guardian en gamesites zoals Eurogamer hebben de afgelopen jaren uitgebreide interviews met ex-werknemers gevoerd en uitvoerige analyses geschreven. Zo kwamen de grootse problemen rond Fable boven water.

Opnieuw beginnen

Peter Molyneux heeft er – verrassing! – veel mee te maken. De oprichter van Lionhead is tegenwoordig berucht (zie kader) maar er was een tijd dat hij niets fout kon doen. Hij stopte bij z'n eerste studio Bullfrog nadat ze waren overgenomen door EA. De corporate sfeer die het meebracht vond hij niks, en dus startte hij opnieuw met een klein team onder de naam Lionhead Studio's. Een echte mannenclub vol toptalenten, waar het creatief altijd stormde. Dus lompe humor, veel practical jokes en lange werkdagen. Crunchen was normaal - al werden deadlines zelden gehaald.

Black & White, een godsim, was gelijk een enorm succes, mede dankzij de hype die Molyneux genereerde als ervaren programmeur en charismafontein. Tijdens hun eerste E3 had Lionhead een piepkleine stand, maar Molyneux wist de journalisten erheen te leiden. Daar spinde hij wat artwork en een notitieboekje vol aantekeningen uit tot een presentatie van dertig minuten, waar die journalisten dolenthousiast van werden.

Project Ego

Het Black & White-geld smeet Lionhead erdoorheen. Niet alleen begonnen ze aan Black & White 2,









er werden andere studio's ingelijfd met veelbelovende games waar ze uitgever van wilden worden. Een ervan was Project Ego van Big Blue Box. Een RPG waarin je je eigen personage uitgebreid kon vormgeven.

Daar wilde Peter Molyneux meer van zien... en Ed Fries ook. Hij is een van de mensen achter de eerste Xbox en zocht al een tijdje naar een dikke RPG voor zijn console. Al gauw had iedereen bij Microsoft het over de nieuwe fantasy-RPG waar Peter Molyneux aan werkte. Alleen dat was dus niet helemaal waar, want Peter had er weinig mee te maken. Dat moest veranderen, en dus verhuisde de ontwikkeling van Project Ego intern naar Lionhead. Later zou de game z'n officiële naam krijgen: Fable.

Fable gered?

Klassiek voor Lionhead was ook dat de game groter en groter werd, en een RPG maken is sowieso al een zware klus. Een andere game (Project Dimitri) werd geloosd zodat Lionheads hoofdteam kon meewerken aan Fable. Het moest en zou de deur uit, want Microsoft had de exclusive nodig. Het bedrijf wordt door ex-medewerkers gezien als de 'redder' van de eerste Fable. Ze gaven enorm veel geld uit zodat Lionhead z'n team kon uitbreiden en vlogen zelfs een eliteteam in van Xbox-programmeurs, zodat Fable op z'n best zou draaien.

De game werd een hit! Zo groot zelfs dat het "de op een na grootste Xbox-franchise" werd, na Halo. Een grote verrassing voor het Lionhead-team. Hetzelfde kon helaas niet gezegd worden voor de andere games van de studio, die ondermaats verkochten. Black & White 2, The Movies; ze haalden niet hun verkoopdoelen. Lionhead had geld nodig, want de studio telde inmiddels wel driehonderd werknemers die graag hun salaris betaald kregen. Het was tijd om een grote uitgever te spreken voor een overname. Molyneux hield uitvoerig gesprekken met Ubisoft-baas Yves Guillemot. Toen de Xbox-top daar lucht van kreeg, brak er paniek uit. Fable moest een Xbox-franchise blijven, en onder Ubisoft zou het ook op PlayStation verschijnen!

Microsoft zag een franchise

Microsoft trok z'n chequeboekje en deed uiteindelijk het winnende bod. De meeste mensen hielden hun baan, en het Lionhead-pand werd gekocht, volledig gerenoveerd (in Xbox-stijl) en voorzien van moderne faciliteiten. De werknemers voelden »









zich voor het eerst "een serieuze gamestudio". Het hielp ook dat ze allemaal bij het overnamenieuws een Xbox 360 cadeau kregen. Kijk, dat zijn nou cadeautjes! Heb ik ooit een Xbox cadeau gekregen van PU? Nee! Maar daar ben ik niet boos om, hoor.
Er zaten wel harde afspraken aan de overeenkomst. Naast dat Fable 2 exclusief naar de Xbox 360 kwam, werd er volgens sommigen ook een harde deadline opgesteld voor Fable 3. Een groot risico voor een deadline-allergische studio als Lionhead. Maar wie weet lukte het met alle nieuwe middelen van Microsoft wel! Peter Molyneux wilde bovendien van Fable 2 hun meest ambitieuze game ooit maken, ook qua sociale mogelijkheden. De studio kreeg doodsbedreigingen uit conservatieve hoek omdat er een homoseksueel personage in de eerste Fable zat, evenals meerdere zwarte hoofdpersonages. Dat werd in de vervolgen beantwoord met nog veel meer niet-heteroseksuele opties en diversiteit.

Megasucces

Fable 2 deed de kassa nog veel harder rinkelen. Het werd zelfs zo'n groot succes dat Fable nog steeds een van de best beoordeelde Xbox-exclusives is én een van de bestverkochte. Lionhead stond aan de top! Alleen toen moest Fable 3 gemaakt worden, en de afgesproken deadline was al over achttien maanden. Fable 2 had het team vier jaar gekost...
Het idee was om van Fable 3 een 'evolutie' te maken en om de gameplay toegankelijker te maken. Dat was in 2010 de trend door de Wii en DS. Microsoft antwoord op Nintendo's technologie was de Kinect-camera. Peter Molyneux was dol op de mogelijkheden ervan, en na zoveel Fables zag hij weer een kans om iets nieuws en experimenteels te brengen. Hij bemoeide zich aanvankelijk lichtjes met Fable 3 en zette z'n tanden meer in Project Milo: een Kinect-game waarin je samen met het jongetje Milo z'n leven zou verkennen.
De onthulling van de game kan je nog op YouTube vinden, maar is 100 procent bullshit. De echte Kinect kon lang niet zulke geavanceerde interacties aan. Bovendien had Microsoft helemaal geen trek in een game waarin je 'dingen kon laten zien en doen' aan/met een kleine jongen. Dat riep veel te veel awkward vragen op. Jaren later is Peter Molyneux er in interviews nog bitter over dat hij de game niet mocht afmaken. Misschien dat hij daarom in de laatste maanden van Fable 3's ontwikkeling 'iets innovatiefs' wilde toevoegen aan de game. The Road to Rule moest erin, wat eigenlijk gewoon een simpelere versie van een levelsysteem was.

Molyneux' leugens

Fable 3 kwam na zware crunch uit en werd minder goed ontvangen en verkocht dan z'n voorganger. De toegankelijke gameplay werd niet gewaardeerd. Microsoft boekte het nog steeds als een hit, wat niet gezegd kan worden van Fable: The Journey.
Peter Molyneux gaat vaak te ver in z'n eigen enthousiasme en maakt dan torenhoge beloftes die hij ter plekke verzint. Met de komst van het internet bleven die beloftes hem steeds langer en sneller achtervolgen. Zo beloofde hij dat je in de eerste Fable een eikeltje kon planten en dat het dan uiteindelijk tot een boom zou uitgroeien. Bullshit. Net als de op E3 van 2003 aangekondigde









HOE IS HET NU MET PETER MOLYNEUX?

Na de zoveelste teleurstellende release onder 22 Cans, beloofde Peter Molyneux dat hij zich op het programmeren zou richten en niet meer met de media over aankomende games zou praten. Geintje! Molyneux vertelde in juli tijdens een interview dat z'n nieuwste game een mechanic heeft "die je nog nooit in een game gezien hebt" en dat het qua ervaring "op Fable, Black & White en Dungeon Keeper" gaat lijken. Ah shit, here we go again...

Fable-multiplayer. Voormalige medewerkers vertellen dat dit voor hen ook nieuws was en Molyneux kreeg eenmaal terug in het VK de wind van voren.

Fable flopt

De Kinect-exclusieve game, gemaakt door het Milo-team, was echt het keerpunt voor Molyneux-fans. De simpele shooter was duidelijk on-rails, maar Peter beloofde op de E3 bij hoog en bij laag dat het niet zo was. Feit is dat het team open gebieden getest had en al concludeerde dat het niet leuk genoeg zou zijn. Ze zagen een nieuwe controverse aankomen, ook omdat fans eigenlijk gewoon Fable 4 wilden. De game werd matig ontvangen, al kreeg Fable: The Journey wel punten voor z'n stijl en humor.

2012 was echt een rampjaar voor Lionhead. Een grote groep veteranen nam op 'zwarte maandag' afscheid. Peter Molyneux trok kort daarna de conclusie die hij al langer in z'n hoofd had gemaakt: hij moest weg bij Lionhead. Hij vertrok ooit bij Bullfrog omdat het te groot en corporate was geworden en hetzelfde gebeurde met z'n tweede studio. Hij richtte 22 Cans op en focuste zich op kleinere, experimentele games. Na zijn vertrek werd Lionhead 'nog meer Microsoft', wat misschien goed geweest was in het Xbox 360-tijdperk. Het Xbox One-tijdperk brak alleen aan.

Een pitch voor Fable 4 – dat zich afspeelde in een duistere industriële fantasy-variant van Londen – veegde Microsoft van tafel. Singleplayer-RPG's waren uit, servicegames waren in. Fable Legends was precies dat: vijf spelers, met vier helden die het tegen één schurk opnemen. Net als met bijna alles rondom Xbox One, waren fans opnieuw teleurgesteld. Wéér geen Fable 4! Intern gaf Fable Legends ook precies weer hoe warrig Microsofts visie voor Xbox was geworden. De game moest free-to-play zijn, maar draaide op de nieuwe en vooral dure Unreal Engine 4. Microtransacties moesten alle kosten dekken, maar de succesvolste servicegames zijn vaak spotgoedkoop. Fable Legends was volgens Microsoft zelfs "een van de duurste games ooit gemaakt"! Hoe moesten ze hier ooit geld aan verdienen?!

Lionhead sluit

Bij Lionhead hadden ze de ramp al langer in de gaten en stiekem hoopten sommige medewerkers dat de game geannuleerd werd, zodat ze van de assets misschien een nieuwe singleplayer Fable mochten maken. In 2016 had Microsoft ook eindelijk door dat Fable Legends crap was en stopten ze de ontwikkeling van de game. Tegelijkertijd kondigden ze aan dat Lionhead Studios zou sluiten en dat iedereen was ontslagen. Sommige Lionhead-medewerkers vonden het, net als Microsoft jaren later, een grote fout. Anderen zagen het als een genadeslag. Fable Legends wordt als een "nachtmerrie" beschreven omdat weinig ontwikkelaars ervaring of trek hadden in een servicegame. Bovendien was Lionhead ooit opgericht door Molyneux om lekker experimentele PC-games te maken. Gaandeweg veranderden ze in de ontwikkelaar van een toegankelijke fantasy-RPG-serie. Toch iets totaal anders. Voor de Fable-reboot maakt Playground Games nu een vergelijkbare transformatie door. De Britse ontwikkelaar van Forza Horizon heeft geen ervaring met actie-RPG's. Wel leverden ze consistent uitstekende racegames af, dus als de eerste Fable lukt, breekt er hopelijk een nieuwe gouden tijd aan voor de fantasyreeks. De auto's in de game zullen er sowieso fantastisch uitzien. ✖





SPEEL DE BLOCKBUSTERS VAN DE ZOMER NA

FILMGAMES
MAAR DAN WEL GOED

De tijden dat je na het zien van een blockbuster de desbetreffende actie thuis kon naspelen in een tie-in-game, zijn al jaren voorbij. Aan de ene kant maar goed, want die titels waren niet bepaald van constante kwaliteit, hoewel Wouter toch nog wel een heel klein beetje terugverlangt naar filmfantasieën uitleven in een filmgame.

Al vanaf 1976 waren filmstudio's zo slim om spelontwikkelaars iets te laten maken dat leek op hun bioscoopreleases, en enigszins op een videogame. Een soort van speelbare advertenties, zo zou je ze wel kunnen noemen. In dat jaar kwam er namelijk een arcadekast uit genaamd Death Race, gebaseerd op de film Death Race 2000 (1975) met David Carradine en Sly Stallone in de hoofdrollen. Sindsdien was het hek van de dam en werden games steeds vaker deel van filmproducenten hun marketingstrategieën, met als dieptepunt de goed gedocumenteerde ramp genaamd E.T. - The Extra-Terrestrial uit 1982. Deze game werd 'even snel' een aantal maanden voor de kerst ontwikkeld zodat Atari en Universal nog een shitload aan extra inkomsten binnen konden slepen, maar in plaats daarvan werd het de katalysator van de Grote Videogame Crash waar de industrie pas in de jaren 90 weer bovenop kwam. In dat decennium ging het vervolgens weer vrolijk los met de filmgames, waarin de kwaliteit stuiterde tussen fantastische creaties zoals The Lion King en Aladdin, tot aan het abominabele The Hunt for Red October en idiote, commerciele monsters zoals Street Fighter: The Movie... en daar dan weer de videogame van.

Twintig jaar later, aan het begin van de 2010's, was het ontwikkelen van videogames veel te duur geworden om er speelbare filmadvertenties van te maken. Een game ontwikkelen was een flinke investering geworden, en het succes ervan was verre van gegarandeerd, waardoor filmstudio's het risico niet meer wilden nemen. Er werd alsnog wel handig omgegaan met filmlicenties of IP´s, maar echte, directe film-adaptaties? Die stierven langzamerhand uit. De laatste stuiptrekkingen op dat gebied kwamen in de vorm van The Amazing Spider-Man 2 uit 2014, en sindsdien zijn we ook wel genezen van dit soort krampachtige pogingen om scènes van films te digitaliseren en amper speelbaar te maken. Hoewel... Soms, als ik een blockbuster in de bioscoop gezien heb, wil ik best nog wel even blijven hangen in de vibes van die film. Zie het als een vorm van nagenieten als je het passief gadeslaan van scènes kunt opvolgen met het actief naspelen van dezelfde gebeurtenissen. Nou werkt dat natuurlijk nooit helemaal lekker, want het zijn totaal verschillende media, maar er zijn deze zomer zeker een aantal films uitgekomen waarvoor van de sfeer, setting en het algehele gevoel een prima digitaal evenbeeld te vinden is...



BARBIE
NU IN DE BIOSCOOP

Er is een aantal redenen waarom een film over een iconische speelpop zo'n interessante creatie is. Ten eerste is daar de cast, die propvol zit met herkenbare, pretty gezichtjes: van hoofdrolspelers Margot Robbie (The Wolf of Wallstreet, Birds of Prey) en Ryan Gosling (Blade Runner 2049, Crazy, Stupid, Love.), die Barbie en Ken spelen, tot aan Michael Cera (Scott Pilgrim vs The World, Arrested Development) die ook een pop speelt, namelijk Allan. Kate McKinnon (Ghostbusters: Answer the Call, Finding Dory) is een 'weird Barbie', terwijl Simu Liu (Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings, Star Wars: Visions) een 'andere' Ken is, net zoals John Cena (Fast X, Peacemaker).

Als Barbie in de film eenmaal haar poppendroom verlaat voor de echte wereld, gaat het helemaal los met de grote namen, want daar komen we Steve Carrell (The Office, Beautiful Boy), Emma Stone (The Amazing Spider-Man, Zombieland), Kevin Bacon (X-Men: First Class, Tremors), Julianne Moore (The Big Lebowski, Children of Men) en Will Farrell (The Lego Movie, Anchorman) als de CEO van Mattell tegen. Een volslagen gestoorde cast dus, vol met comedians en mooie mensen, die wordt geleid door een regisseur met een reeks zeer interessante films op haar cv: Greta Gerwig. Dat is reden twee dat Barbie geen slappe incash-film van Mattell gaat worden, zoals bijvoorbeeld de G.I. Joe-serie of The Power Rangers, maar een heel ander, erg bijzonder geval. Gerwig is namelijk de schrijver van films zoals Frances Ha and Lady Bird, die beide een heel specifiek soort comedy zijn over bijzondere vrouwen. Daarna maakte ze helemaal furore dankzij haar zeer gevatte, moderne take op het klassieke Little Women, waarna de aankondiging van Barbie iedereen van z'n havermelk-latte liet opkijken. Wat is deze?





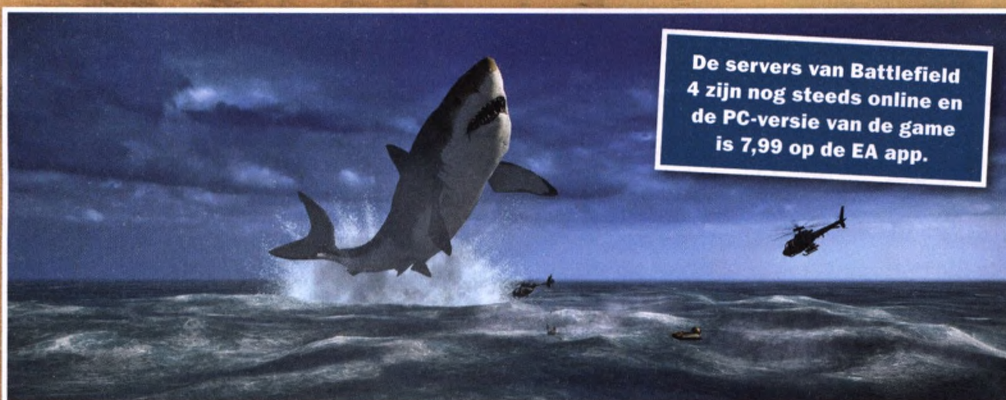




MEG 2: THE TRENCH

VANAF 3 AUGUSTUS IN DE BIOSCOOP

Het eerste deel van The Meg was een hilarisch belachelijke haaienfilm. Eigenlijk een soort Sharknado, alleen dan met veel meer budget en Jason Statham in de hoofdrol. Alleen leuk als je de bijzondere gave hebt om je 'verstand op nul te zetten', iets wat mij nog nooit gelukt is - waarschijnlijk omdat m'n verstand altijd al op nul heeft gestaan. Maar laten we deel 1 even vergeten, want Meg 2: The Trench heeft dan wel nog steeds Jason Statham en op z'n minst één gigantische haai van het prehistorische soort in de hoofdrollen, verder kan het weleens een totaal andere flick zijn. De regisseur is namelijk Ben Wheatley, iemand die totaal niet bekend staat om zijn slappe popcornfilms, maar een hele reeks bijzonder verontrustende, Britse horror- en actiefilms heeft gemaakt. Hij maakte onder andere het diepgriezelige Kill List, het hilarische Free Fire en het trippy High-Rise. Natuurlijk gaat hij met Meg 2 gewoon Statham het laten opnemen tegen een mega-haai, maar de manier waarop, met wat voor soort humor en welke stijl? Dat kan weleens heel anders zijn dan het eerste deel.



De servers van Battlefield 4 zijn nog steeds online en de PC-versie van de game is 7,99 op de EA app.

BLIJF IN DE MEGALODON-VIBE MET...

Nou kan je natuurlijk Maneater een kans geven, want dat is de recentste game waarin je een haai onder de knoppen neemt. Maar aangezien ik die game in 2020 'beloonde' met een 55, is dat niet bepaald een aanrader. Bovendien is Jason Statham nog steeds de hoofdrolspeler in Meg 2, niet de Meg. Daarmee valt dus ook het best geinige Hungry Shark World af, want ook daarin ben je zelf de boze, alsmaar etende vis, en komen we al snel op games met daarin verschijningen van haaien. Batman: Arkham City bijvoorbeeld, waarin ik vrij verrast was (ik schrik niet zo snel) toen er in Penguin z'n Iceberg Lounge opeens een witte haai opsprong van tussen het ijs! Maar goed, een mensenhaai is geen megalodon, en om die BIG FISH-vibes te voelen op digitale wijze, zal je iets lastigers moeten uithalen. Zoals een multiplayergame uit 2014 opstarten, Battlefield 4 genaamd, dan met een team van tien spelers om een boei op de Nansha Strik-map hangen en hopen dat de megalodon dan nog steeds uit het water opspringt, iets wat het enorme monster in ieder geval in 2021 nog gedaan heeft. Hey, je moet er wat voor over hebben om je als Jason Statham te voelen!



De basegame van The Sims 4 is nu gratis verkrijgbaar via de EA app.

BLIJF IN DE BARBIE-VIBE MET...

Barbie is dus een film vol met popachtige personages, grote emoties en heel veel roze. Zoveel roze zelfs, dat er een globaal tekort aan 'Rosco's fluorescent pink paint' ontstond omdat het designteam er zoveel nodig had voor de sets van Barbie Land. Maar in welke game heb je oneindige veel roze verf? Wat is de enige denkbare game die in feite ook één grote poppenkast is?
Okay, in principe zijn dat er in ieder geval vier, maar ik zou voor de laatste gaan: The Sims 4. Hierin kan je moeiteloos de hele cast van Barbie namaken, die je dezelfde popachtige emoties kan laten vertonen, heb je minstens zoveel humor en ohja, al het roze dat je hartje begeert.
Probeer de Retro Color Blocks bijvoorbeeld eens: pink aplenty! »

THE LAST VOYAGE OF THE DEMETER

10 AUGUSTUS IN DE BIOSCOOP



Een van de eerste boeken die ik ooit las was Salem's Lot en de eerste serie waar ik echt fan van was is Buffy the Vampire Slayer. Je kan dus wel zeggen dat ik een ding heb met vampiers, wat betekent dat elke keer als er een film, serie of game wordt gemaakt over de nekzuigers, ik aan boord ben! Dit keer wel heel letterlijk aan boord van het schip dat in Bram Stoker's Dracula de welbekende oppervampier van Walachije naar Engeland vervoerde, een tocht die verfilmd wordt door André Øvredal. Waarschijnlijk wordt The Last Voyage of the Demeter een vrij simpele horrorfilm waarin de bemanning een tijdje geterroriseerd wordt door de graaf, waarna ze een voor een leeggezogen worden. Tenminste, in het boek overleeft niemand de tocht, dus als ze het verhaal canon houden, dan is het einde vrij... afdoend. Maar wie weet, misschien maakt André Øvredal er iets non-canon en veel te spectaculairs van, iets waar mensen dan ook weer ontevreden van zullen worden waarschijnlijk, maar dan is er in ieder geval nog een verrassing! Hoe dan ook, het is een vampierfilm, eentje met niemand minder dan Vlad the Impaler in hoogsteigen persoon, dus ik hoop op het beste.



Vampyr is gratis bij PlayStation Plus Extra en op het moment van schrijven tijdelijk 7,99. Dredge kost je 24,99 op PC/PS/Xbox.

BLIJF IN DE DEMETER-VIBE MET...

Als je niet genoeg hebt van vampiers na het zien van The Last Voyage of the Demeter, dan raad ik het enorm ondergewaardeerde Vampyr van Dontnod ter harte aan. Deze game speelt zich zo'n dertig jaar na de gebeurtenissen op de Demeter af, dus heeft een vergelijkbare sfeer qua periode, en zit vol met Dracula-achtige oppervampiers. Het is de Koning der Vampier-games wat mij betreft, en zal dat ook blijven totdat er een sequel van uitkomt, aangezien Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 voor eeuwig in development hell lijkt te blijven hangen. Wat Vampyr niet heeft, dat zijn boten en het zeemansgevoel, dus daarvoor moet je even het heerlijke Dredge spelen. Die kent dan weer geen vampiers, maar wel een flinke laag bovennatuurlijke horror en speelt zich gevoelsmatig ook ergens eind 19de, begin 20ste eeuw af. Stapel deze twee games op elkaar en je hebt een prima Demeter-sandwich met extra BLOOD.

THE FLASH

TEGEN DE TIJD DAT JE DIT LEEST WAARSCHIJNLIJK AL OP HBO MAX TE VINDEN





The Flash heeft heel veel tegen zich: de hoofdrol wordt gespeeld door de bijzonder negatief in het nieuws gekomen Ezra Miller, de film speelt zich af in het Snyderverse - dat binnenkort gewist wordt door het DCU van James Gunn - en er stond veel druk op omdat het niet zo lekker gaat met moederbedrijf Warner Bros. De film is dan ook behoorlijk geflopt, maar laat je dat vooral niet tegenhouden! Voor superheldenliefhebbers en andere soorten geeks is het namelijk een heerlijke rit met enorm veel humor, verrassende gastoptredens, lekkere actie en enorm veel verwijzingen naar zowel het DC-universum als de geschiedenis van superheldenfilms. En ja, ik zie ook wel dat de CGI soms pijnlijk lelijk is, maar gelukkig maakt Michael Keatons terugkeer in het Batman-pak veel goed.





Zo geniaal als de eerste drie Indiana Jones-films, dat had Dial of Destiny natuurlijk nooit kunnen worden. Deels omdat Steven Spielberg dit deel niet regisseert, maar ook omdat het niet meer de jaren 80 is en films simpelweg op een andere manier en voor een heel ander publiek gemaakt worden. Maar als je niet hoopt op iets dat net zo perfect is als Raiders of the Lost Ark, maar er wel van uitgaat dat het minder kut wordt dan Kingdom of the Crystal Skull, dan zal deze vijfde Indy-film je niet tegenvallen. Het is misschien even slikken om het verjongde CGI-gezicht van Harrison Ford te zien in de eerste minuten, maar als gamer ben je dit soort licht krampachtige gezichtsanimaties vast wel gewend. Dus blijf voor de spectaculaire achtervolgingsscènes, de onvermijdelijke archeologische vondsten en het altijd mooie aanzicht van nazi's die op allerlei manieren, met of zonder Wilhelm Scream, hun dood vinden.


Wolfenstein: The New Order en zijn vervolg staan beide op Gamepass.

BLIJF IN DE INDY-VIBE MET...

Zolang de Indiana Jones-game van Bethesda nog niet uit is, zullen we het even met Lara Croft en Nathan Drake moeten doen. Het makkelijke antwoord op de vraag hoe je de Indy-vibe doorzet is dan ook: met Uncharted natuurlijk! Vooral in Uncharted 4: A Thief's End en z'n losstaande uitbreiding, The Lost Legacy, is de kleurige avonturencharme volop aanwezig. Archeologische vondsten, op geld beluste avonturiers die elkaar in de rug steken, eeuwenoude tempels compleet met puzzels en vallen; je vindt het allemaal in die games. Ook Tomb Raider voorziet in bijna al die behoeften, waarbij wat mij betreft vooral de reboot van 2013 aan te raden is. Maar wat je in beide series niet hebt, dat is toch wel een belangrijk element van Indy: nazi's die je op hun bakkes kan slaan! En dat is natuurlijk een hele vibe op zich, dus mocht je daar in willen blijven hangen, dan heb ik een hele andere suggestie voor je: geef B.J. Blazkowicz een kans. Ja, ik heb het over Wolfenstein en met name de laatste twee delen van MachineGames: The New Order en Colossus. Veel leuker kan je nazi's slayen niet maken! En oh, weet je nog die aankomende Indy-game van Bethesda waar ik het over had? Die wordt ontwikkeld door MachineGames! Dat kan geen toeval zijn, toch?


Saints Row IV: Re-Elected kan je voor 20 euro scoren op zowel PS als Xbox.

BLIJF IN DE FLASH-VIBES MET...

Snelheid zoals dat van The Flash kan natuurlijk geen enkele videogame aan, want er is geen framerate die dat kan handelen (hoewel zijn superkrachten in de film juist in slo-mo worden weergegeven, paradoxaal genoeg). De enige die enigszins in de buurt komt is Sonic, maar aangezien ik al sinds de jaren 90 amper een Sonic-game heb aangeraakt, zijn er maar weinig titels van de blauwe egel die ik kan aanraden. Sowieso kunnen we het beter in de superheldenhoek gaan zoeken, maar dan wel in een onverwachte, namelijk die van Saints Row IV: Re-Elected. In mijn favoriete deel in de reeks GTA-klonen kan je namelijk allerlei superkrachten krijgen, waaronder die van supersnelheid. In de extreem uitgebreide charactercreator kan je ook nog eens een mooi rood pakje vinden die best wel in de buurt komt van Barry Allen z'n outfit. Veel flitsender dan dit gaat het niet worden, mensen! »

AANKOMENDE FILMGAMES MÉT LICENTIE



De filmgame is nog niet helemaal uitgestorven, want er komen zeker nog een aantal games aan die direct hun inspiratie vinden in een specifieke blockbusterfranchise. Zo heeft Bethesda in 2021 vrij spontaan een Indiana Jones-game aangekondigd nadat Disney rond had gewinkeld naar ontwikkelaars die met hun franchises leuke dingen wilden doen. De game wordt ontwikkeld door MachineGames, zoals ik elders op deze pagina's al heb aangegeven, en dat is een goed ding, want deze Zweden weten wel een mooi verhaaltje te vertellen en prachtige personages te schetsen, terwijl ze je hard vermaken met sterke gameplay.
Vorige maand kon je al over Avatar: Frontiers of Pandora lezen, want Raf mocht al aan deze Ubisoft-titel gebaseerd op James Cameron z'n extreem succesvolle en ambitieuze scifi-filmreeks ruiken in LA. Hij werd er zeer enthousiast van, ondanks dat hij weinig met de films heeft, en ik met hem, helemaal omdat ik de avonturen van Jake Sully en de Na'vi wél geweldig vind.
Ook een mooi vooruitzicht is het feit dat IO Interactive, de ontwikkelaar van de Hitman-serie, druk werkt aan een James Bond-game die vooralsnog Project 007 heet. Het wordt de eerste game over de geheim agent in ruim tien jaar tijd en het enige dat we verder al weten is dat het een origin story zal zijn. MGM Studios ondersteunt het project volop en belooft dat 'gameplay king' is, dus we mogen best een beetje hyped zijn voor deze.
Minder hyped ben ik over Dune: Awakening, maar dat komt voornamelijk omdat MMO's niet zo m'n ding zijn. Dune wel degelijk, en ik ben dan ook zeer hyped voor het volgende deel van Villeneuves meesterwerk, die eind dit jaar zal verschijnen. Awakening is daar overigens alleen door geïnspireerd en is niet in samenwerking met de filmstudio of makers ontwikkeld, dus eigenlijk is 'ie ook een beetje gediskwalificeerd.
Tot slot is er nog Blade Runner 2033: Labyrinth van Annapurna Interactive, maar daar vertel ik je elders in deze PU meer over. ✖



BONUSRONDE: INKOPPERS



• Spider-Man: Across the Spider-Verse
Marvel's Spider-Man



• Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Mayhem – TMNT: Shredder's Revenge



• Transformers: Rise of the Beasts
Transformers: Fall of Cybertron



• Guardians of the Galaxy Vol. 3
Guardians of the Galaxy



• Gran Turismo
Gran Turismo 7

HEEFT DRACULA DAN TOCH GEWONNEN?

DE OPKOMST EN ONDERGANG VAN Castlevania

Dat Castlevania tegenwoordig vooral bekend is van de tekenfilms, ervaart Jurjen als een boosaardige blamage en gruwelijk gemis. Om de beste games uit de reeks nog even in het volle maanlicht te zetten, en te doorgronden waarom die tegenwoordig niet meer verschijnen, zet hij zijn tanden eens lekker diep in het fenomeen.

In het jaar 1691 trok een dappere jongeling naar het kasteel van de wederopgestaande graaf Dracula. Daar baande hij zich, slechts gewapend met een magische zweep en vijf subwapens, door achttien omgevingen vol monsters, om uiteindelijk met de grote vampiermeester himself af te rekenen. Dit alles viel te beleven in de videogame Akumajo Dracula, die op 26 september 1986 door Konami werd uitgebracht. Toen de game een jaar later in de VS verscheen, had de Amerikaanse directeur van Konami de game de titel 'Castlevania' gegeven (hij vond de Japanse naam, die zoiets als het 'duivelse kasteel van Dracula' betekende, wat te gortig voor de westerse markt). In 1988 verscheen deze allereerste Castlevania in Europa.

Griezelfilms

Castlevania maakte deel uit van de zogenaamde tweede golf van NES-games, waarmee die dus werd afgezet tegen de eerste golf. Die eerste golf bestond voornamelijk uit vrij eenvoudige arcadespelletjes als Donkey Kong, Baseball, Soccer, Balloon Fight en Ice Climber, met het in 1985 verschenen Super Mario Bros. als grote uitschieter, eentje die bewees dat er veel meer op de 8-bits hardware mogelijk was.

De tweede golf van NES-games begon in 1986, toen Nintendo de eerste Zelda en Metroid uitbracht, en in datzelfde jaar kwam Konami met Castlevania. Een game die ook veel verder ging dan de eerder verschenen actiespelletjes, en je met recht een waar avontuur kon noemen. De regisseur van de game, Hitoshi Akamatsu, had met zijn Akumajo Dracula dan ook de ambitie een game te maken die niet zozeer was geïnspireerd door eerder verschenen games, maar door de oude griezelfilms waar hij fan van was. En sindsdien geeft eigenlijk elke goede Castlevania je al vanaf de beginschermen het gevoel dat je in zo'n ouwe griezelfilm bent beland, inclusief terugkerende eindbazen als de Mummie, het monster van Frankenstein en Magere Hein.



Tekenfilmserie

Inmiddels zijn we zo'n 35 jaar en dertig Castlevania-games verder. Maar helaas is de franchise niet meer zo levend als sommige andere franchises die rond 1986 op de NES begonnen, zoals Super Mario Bros. of The Legend of Zelda. Zelfs in de - ook niet altijd zo levendige - Metroid-reeks is twee jaar geleden nog een sterk nieuw deel verschenen. Terwijl de laatste nieuwe game in de Castlevania-franchise, Castlevania: Lords of Shadow 2, flink tegenviel en alweer bijna tien jaar oud is. Dus nou ja, eigenlijk is de serie op sterven na dood.

Het enige wat de naam Castlevania tegenwoordig nog een beetje hoog houdt, is de alom geprezen tekenfilmserie op Netflix [ho eens even Jurjen, ánime - Marvin]. In die reeks zijn inmiddels alweer vier seizoenen uitgebracht, en die seizoenen waren succesvol genoeg voor een volgend tijdperk met een nieuwe verhaallijn, getiteld Nocturne, waarvan het eerste seizoen eind dit jaar wordt verwacht.

Misschien is het met het oog op de oorspronkelijke inspiratie voor de games nog niet zo gek dat de franchise nu een reeks griezelige (teken)films is geworden. Lekker vergeten dus, de games die eerder onder de naam Castlevania ver-





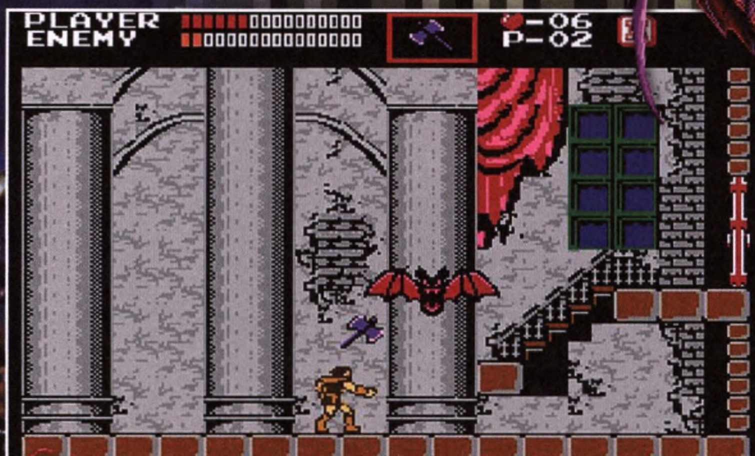
BELANGRIJKE VERNIEUWINGEN

NON-LINEAIR

Terwijl de eerste Castlevania nog - de destijds gebruikelijke - links-naar-rechts-levels met een begin en een einde had, stuurde de tweede Castlevania je op avontuur in een enorme omgeving met bossen, dorpjes, kastelen, kerkhoven en landhuizen die allemaal non-lineair met elkaar verbonden waren tot één grote wereld. En Castlevania II: Simon's Quest had meer nieuwtjes, zoals puzzels die je moest oplossen door hints van dorpsbewoners te ontcijferen, een automatisch verloop van dag en nacht, en een passwordsysteem met oneindige continues - zodat het minder erg was om te sneuvelen.

Helaas werkte de vernieuwde opzet niet overal even goed (sommige oplossingen van puzzels waren bijvoorbeeld zó onwaarschijnlijk dat vrijwel niemand ze wist te vinden), waardoor Castlevania III weer veel meer in de richting van het origineel bewoog. Maar ondertussen had de tweede Castlevania wel bewezen dat Castlevania méér kon zijn dan een mix van beat-em-up en platformen. En de open, non-lineaire omgeving is later essentieel geworden voor de beste Castlevania-avonturen.









schenen? Of heeft de franchise qua gameplay ook bijzondere elementen waar we eigenlijk niet zonder kunnen, of zouden moeten willen?

Je dood

De eerste Castlevania combineerde beat-em-up-actie met platformjumpen en een griezelsfeertje. En het was niet alleen dat griezelsfeertje dat de game zo spannend maakte. Ook al nam je het in de game op tegen eerder genoemde eindbazen als Mummie en Magere Hein, je moest vooral op je hoede zijn voor vleermuizen, vliegende hoofdjes en springende kikkers. Want waar een botsing met een eindbaas misschien vier van je zestien levensblokjes liet verdwijnen, kon je na een botsing met zo'n kleine vijand (of slecht getimede sprong) namelijk in een gat donderen, waardoor je in één val je hele leven verloor. Het dwong tot een voorzichtige manier van spelen waarin elk achteloos moment tot je dood kon leiden. En omdat je in de eerste Castlevania geen enkele mogelijkheid had om je vorderingen op te slaan, moest je steeds weer opnieuw dezelfde levels doorlopen, tot je precies wist waar de knelpunten zaten en hoe je daar voorbij kon komen. Allemaal elementen die we terugzien in de soulslikes en roguelikes die tegenwoordig zo populair zijn. Eigenlijk is de basale aantrekkingskracht van dat soort games dan ook geen vernieuwing, maar juist een terugkeer naar het soort spanning dat in games als Castlevania al de toon zette.

Belangrijke vernieuwingen

Was de eerste Castlevania zijn tijd dan ver vooruit? Nou nee, dat ook weer niet. De eerste Castlevania bood een sterke, nog steeds interessante en uitdagende mix van beat-em-up en platformen, met een hoge prijs voor misstappen, maar was zeker niet de enige game die in de jaren 80 zoiets deed. En die mix was zéker niet bijzonder genoeg om dertig jaar te overleven, of nu nog gemist te worden. Daarvoor had de game méér elementen nodig, en ook al zaten die nog niet in de eerste Castlevania, ze zijn er in latere delen wél aan toegevoegd.

Nu heeft elke Castlevania die volgde misschien wel iets nieuws gehad waar ik over zou kunnen schrijven, maar laat ik mij beperken tot de drie delen die de belangrijkste vernieuwingen brachten. Dan denk ik aan de non-lineaire elementen van Castlevania II: Simon's Quest, de multifunctionaliteit van de zweep uit Castlevania IV en de map en RPG-elementen van Symphony of the Night. »

BELANGRIJKE VERNIEUWINGEN

DE ZWEEP

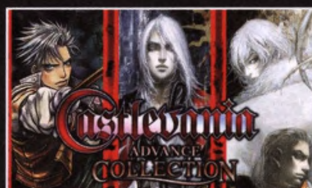
Uit de ontwerpschetsen van de eerste Castlevania blijkt dat de zweep niet zomaar een wapen zou worden: je moest er niet alleen horizontaal, maar ook verticaal en diagonaal mee kunnen slaan. Helaas zijn die mogelijkheden wegens technische beperkingen nooit in dat debuut gekomen, en ook niet in Castlevania 2 en 3.

Gelukkig maakte de vierde Castlevania (de eerste voor een 16-bits console) dat goed. En meer dan dat. Zo kon je in Castlevania IV niet alleen in verschillende richtingen slaan, je kon door de aanvalsknop ingedrukt te houden de zweep ook slap laten hangen, om hem vervolgens met de richtingsknop weer te bewegen, en er rondjes mee te draaien. Niet alleen omdat dat er fucking cool uitzag, maar ook om projectielen af te weren, en, bijvoorbeeld, iets te raken wat zich onder je bevond. En dan kon je je zweep ook nog eens als een enterhaak aan bepaalde punten hechten om over afgronden te slingeren.

Sinds Castlevania IV is de zweep in Castlevania-games dan ook meer dan een wat langere versie van een zwaard; een werkelijk multifunctioneel wapen dat karakteristiek is voor de Castlevania-ervaring. Een ervaring die zijn beste vorm ooit kreeg toen Symphony of the Night er in 1997 nog veel meer cools aan toevoegde.

COMPILATIES

Wil je de hoogtepunten van de Castlevania-serie wel (weer) eens spelen? Dat gaat het makkelijkst via de verschillende compilaties die je tegenwoordig kunt kopen.



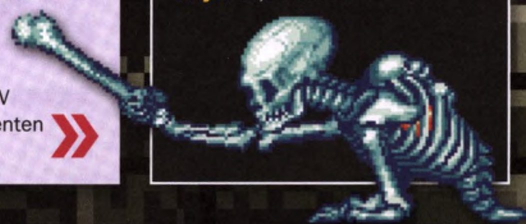
Castlevania Advance Collection
Bevat: Dracula X, Circle of the Moon, Harmony of Dissonance, Aria of Sorrow.
Verkrijgbaar voor: PlayStation 4, Xbox One, PC (Steam) en Nintendo Switch.
Prijs: 19,99 euro.



Castlevania Requiem
Bevat: Symphony of the Night, Rondo of Blood.
Verkrijgbaar voor: PlayStation 4.
Prijs: 19,99 euro.



Castlevania Anniversary Collection
Bevat: Castlevania, Castlevania II, Castlevania III, Castlevania IV, de twee Game Boy-Castlevania's, Castlevania: Bloodlines en Kid Dracula.
Verkrijgbaar voor: PlayStation 4, Xbox One, PC (Steam) en Nintendo Switch.
Prijs: 19,99 euro.



TOP 3 CASTLEVANIA-VERVANGERS

Een nieuwe Castlevania lijkt niet in het verschiet te liggen, maar er zijn gelukkig wel een paar games die hevig zijn geïnspireerd door de ooit legendarische franchise.



3. Dead Cells: Return to Castlevania (2023)
De populaire roguelite Dead Cells kreeg eerder dit jaar een DLC-pakket dat de game in een Castlevania-ervaring verandert, inclusief bekende omgevingen, wapens en muziek.



2. Blasphemous (2019)
Blasphemous biedt een interessante mix van platformen, beat-em-up en avontuur in één groot gothic griezelland. Kortom: heel duidelijk geïnspireerd door Castlevania.



1. Bloodstained: Ritual of the Night (2019)
Voormalig Castlevania-producer Igarashi is met Bloodstained zijn eigen doorstart van de Castlevania-serie begonnen, met zo'n beetje alles wat de serie zo cool maakt.





Voor de lezers die deze games niet (allemaal) kennen - we hebben het tenslotte over ruim dertig jaar gamesgeschiedenis - bespreek ik in de kaders even kort deze belangrijke ingrediënten van de griezelreeks.

Te plat

In Japan werden slechts zo'n 200.000 exemplaren van Symphony of the Night verkocht. In het westen ging het iets beter, met zo'n 500.000 verkochte exemplaren in de VS en 350.000 in Europa. Toch is de game met iets meer dan 1 miljoen verkochte exemplaren nooit de hit geworden die het had moeten zijn. Wat in élk geval heeft te maken met het feit dat deze 2D-game verscheen in een jaar waarin 3D-games nét waren doorgebroken.
Toen Symphony of the Night verscheen, waren alle ogen gericht op het pas verschenen Final Fantasy VII, waarin de serie voor het eerst in 3D viel te spelen. En anders wel op GoldenEye 007, de game die liet zien hoe goed 3D-shooters op consoles konden werken. Een jaar eerder waren andere 3D-trendsetters als Quake, Super Mario 64 en Tomb Raider verschenen.
Vergeleken met dat soort baanbrekende 3D-games oogde het 'platte' Castlevania: Symphony of the Night (op het eerste gezicht) hopeloos ouderwets. Gelukkig voor de franchise was er ondertussen al wel een echt 3D Castlevania-avontuur in ontwikkeling. Hoewel, gelukkig...

Teleurstelling

Castlevania 64, het allereerste deel in 3D, verscheen in 1999, en was een teleurstelling. Een kale, houterige en trage game, met alle gameplay-clichés die je maar kunt verzinnen. Dat de game destijds nog redelijk positief werd ontvangen, komt waarschijnlijk doordat het Castlevania was en men in 3D nog niet veel gewend was. Wie vandaag de dag een filmpje van de game kijkt (ja, toe maar!) zal schrikken, zó slecht ziet het er allemaal naar hedendaagse standaarden uit. Een schril contrast met het twee jaar eerder verschenen Symphony of the Night, dat nog steeds grandioos oogt.
Aangezien Castlevania 64 nóg slechter verkocht dan Symphony of Night, was er dus niet alleen sprake van een artistieke, maar ook een commerciële flop.
Daarna bleef het twee jaar stil in het land van Dracula en andere griezels. Of eigenlijk bij Konami in Japan. Wat zou de volgende Castlevania worden? Een wél geslaagde poging de serie in 3D tot leven te wekken? Of toch weer een ouderwets gezellig 2D-avontuur? En voor welke console?







Hoogtijdagen

In 2001 verscheen het tweedimensionale Castlevania: Circle of the Moon voor de Game Boy Advance. Het was niet de eerste Castlevania die Konami voor een handheld van Nintendo uitbracht. Maar in tegenstelling tot de wat slappere Castlevania-aftreksels die eerder voor de 'gewone' Game Boy verschenen, bleek Circle of the Moon waarlijk een hoofddeel in de serie, eentje die alles bood wat Symphony of the Night zo goed maakte, en daar zelfs nog een interessant magie-systeem aan toevoegde.

Met Circle of Moon begonnen voor mij de hoogtijdagen van de Castlevania-serie. Een jaar later verscheen namelijk Harmony of Dissonance, en weer een jaar later Aria of Sorrow, óók twee geweldige Castlevania's in de Metroidvania-vorm die de reeks met Symphony of the Night had gekregen. Daarna volgden nog eens drie uitstekende Castlevania's voor de Nintendo DS.

Helaas waren al deze geweldige handheld-Castlevania's goed voor steeds minder verkochte exemplaren. Wat ook wel begrijpelijk is, als je elk jaar weer moet betalen voor, even oneerbiedig gesteld, een volgende kopie van Symphony of the Night. De serie had duidelijk wat nieuws nodig. Misschien dan toch een derde dimensie?

Nachtkaars

Sinds het teleurstellende Castlevania 64 had Konami verschillende halfslachtige pogingen ondernomen om Castlevania nogmaals in 3D tot leven te wekken. Totdat ze besloten die klus aan de Spaanse ontwikkelaar MercurySteam uit te besteden.

Ondersteund door een flink budget werd Castlevania: Lords of Shadow een geslaagde driedimensionale reboot van de serie, al voelde de game wel erg westers en iets te veel neigend naar de actie van God of War, die als inspiratiebron voor de 3D-zweep-gameplay was gebruikt.

Lords of Shadow werd de best verkochte Castlevania ooit, maar toch... een totaal van 1,77 miljoen verkochte exemplaren is nog steeds aan de magere kant. De twee Lords of Shadow-delen die volgden waren artistiek minder, en verkochten ook minder, waardoor de serie in 2014 als een nachtkaars doofde.

Ondertussen is er niemand meer om de kaars weer aan te steken, aangezien Konami min of meer is gestopt met het maken van videogames (de enige Castlevania-games die ze nog uitbrengen zijn een soort gokspellen voor arcades).

Dood?

Natuurlijk is Castlevania niet de enige ooit glorieuze gamereeks die is gestopt, maar wel eentje die mij zeer na aan het hart ligt. Dat besefte ik de afgelopen maanden des te meer tijdens het herspelen van oude Castlevania-games via compilaties die je tegenwoordig wel voor elk systeem kunt kopen (zie kader). Gelukkig zijn er naast die compilaties ook nog de vele door Castlevania geïnspireerde games die tegenwoordig best in trek zijn, en dus wel zullen blijven komen (zie andere kader).

Veel meer hoeven we voorlopig niet te verwachten van Castlevania, tenminste, wat games betreft. Al weet je in de wereld van Dracula natuurlijk nooit zeker of iets wel helemaal dood is. ✖

BELANGRIJKE VERNIEUWINGEN

RPG-ELEMENTEN

Voor het schrijven van dit verhaal heb ik Symphony of the Night voor het eerst in vele jaren weer eens gespeeld, en... wat een game. Wat een Castlevania! Zoveel beter zelfs dan Castlevania IV en Rondo of Blood, de twee geweldige Castlevania's die direct aan Symphony of the Night voorafgingen.

Om te beginnen biedt SotN de mix van beat-em-up en platformen waar de serie mee begon, maar dan sneller en soepeler, met als toevoegingen een ontwijk-move, een sliding, de multifunctionele zweep die in Castlevania IV werd geïntroduceerd en vele coole power-ups. Tegelijkertijd wordt de kenmerkende sfeer uit Castlevania naar een hoger niveau getild met fraaiere, zeer gevarieerde omgevingen vol prachtige details en verreweg de beste muziek en geluidseffecten die de game-reeks tot dan toe had gehad.

Helemaal nieuw was de Super Metroid-achtige structuur en map, waarop je met behulp van permanente power-ups steeds weer nieuwe gebieden kon bereiken. En dan had de game ook nog RPG-elementen gekregen, die inhielden dat je door het killen van vijanden ervaringspunten verdiende waarmee je je personage kon upgraden.

Tel daarbij de nodige plottwists en andere verrassingen, en het is niet vreemd dat juist déze Castlevania nog steeds beschouwd wordt als een van de beste games ooit gemaakt. Maar helaas heeft die uitzonderlijke kwaliteit nooit naar uitzonderlijke verkopen geleid.







HOE DE SERIE DOOR KAN GAAN ZONDER KOJIMA

WAT MAAKT EEN GOEDE METAL GEAR SOLID?

Metal Gear keert terug met een Metal Gear Solid 3-remake. Hoera! Maar bedenker Hideo Kojima is nog steeds weg bij Konami. Boeeee! PeterKoelewijn kijkt naar wat een Metal Gear Solid goed maakt en of het nieuwe team bij de onpopulaire uitgever een kans op slagen heeft. Hoera!

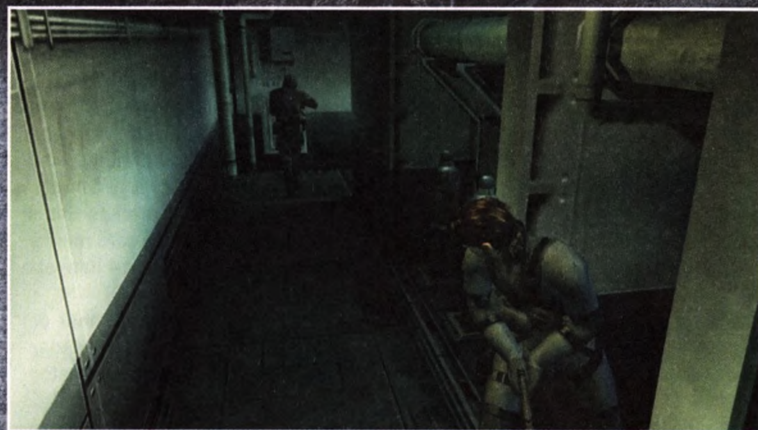
Nog één keertje in het kort voor de nieuwe lezers: Metal Gear-bedenker Hideo Kojima (die het merendeel van de games op deze pagina's overzag) verliet in 2015 Konami. Het vertrek was abrupt, zonder ceremonie, en de uitgever toonde zich extreem kinderachtig door onder andere Kojima's naam van het doosje van Metal Gear Solid V: The Phantom Pain te verwijderen. Inmiddels lijkt iedereen het boek van deze break-up te willen sluiten; Kojima heeft al lang Konami openlijk bedankt voor het starten van z'n carrière en Konami steekt z'n teen in het water om Metal Gear Solid terug te brengen.

Zónder Kojima uiteraard, al blijft z'n geest aanwezig in Metal Gear Solid Delta. Dat wordt een remake van MGS3: Snake Eater en het nieuwe team belooft trouw te blijven aan het origineel. Maar reken er maar op dat dit een oefening is voor Metal Gear Solid 6! De franchise is goed voor 60 miljoen verkochte games, dus die melkkoe brengt Konami echt niet naar de frikandellenfabriek.

Kojima de auteur

Maar wat maakt een briljante Metal Gear Solid nou? Het goede nieuws is, Hideo Kojima is echt niet de enige die een geweldige stealthgame met een vet verhaal kan maken. Wel drukte hij enorm z'n stempel op de games, al vanaf de eerste uit 1987. Al z'n hele leven is de Japanner fan van films





METAL GEAR DOOR DE JAREN HEEN

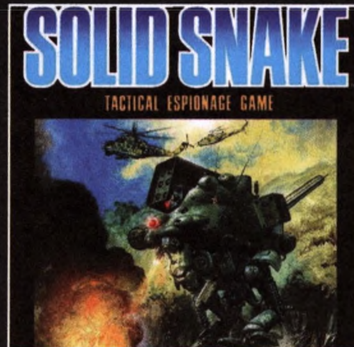
METAL GEAR
1987 (MSX/NES)
De allereerste Metal Gear en ook de eerste game van Hideo Kojima.



SNAKE'S REVENGE
1990 (NES)
Zonder Kojima erbij te betrekken werd dit vervolg haastig in elkaar gezet. Hij was daardoor niet zo goed.



METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
1990 (MSX2)
Het Metal Gear-vervolg waarbij Hideo wél weer aan de knoppen zat.



METAL GEAR SOLID
1999 (PlayStation)
Vanwege de 3D-graphics voegde Kojima 'Solid' toe aan de titel. De game werd wereldwijd een monsterhit en maakte van de serie een mega-franchise.







en met name die van de grote regisseurs. Deze 'auteurs' hebben enorme creatieve controle over hoe een verhaal verteld wordt; van het script tot de designs, de achtergronden en meer. Denk dan aan vooraanstaande Hollywood-regisseurs zoals Martin Scorsese, Greta Gerwig of Steven Spielberg. Vandaar dat elk spel van Kojima 'A Hideo Kojima game' op het doosje heeft staan. Ook al hebben er honderden mensen gewerkt aan het eindproduct...

De Solid doorbraak

Gelukkig voor ons verlangde Kojima altijd het beste. De Metal Gear-games zagen er op ieder systeem fantastisch uit. Mooie graphics, filmische shots, goede (of in ieder geval grappige) voice-acting én muziek van een Hollywood-componist. De eerste Metal Gears waren al uitzonderlijk goed voor hun tijd, maar de serie brak echt door met Metal Gear Solid, dankzij de fenomenaal populaire PSX. Hier trok Kojima ook alle registers open, met een uitzonderlijke presentatie, extreem intelligente vijanden voor de tijd en een complex verhaal, met filosofische elementen waar de gemiddelde gamer nooit bij in de buurt was gekomen.

You're pretty good!

Als je puur kijkt naar de gameplay, hebben Metal Gear Solid en z'n vervolgen het stealthgenre echt op de kaart gezet. Maar het deed meer: elke Metal Gear geeft je gigantisch veel vrijheid in het bereiken van je doel - maakt niet uit hoe lineair het verhaal wordt. Je kan als een gek gillend de kamer inrennen en al je granaten rondgooien en je geweren leegschieten. Meestal werkt dat. Maar de kunst is natuurlijk om ongezien je missie te halen. Iedere Metal Gear geeft je een groot arsenaal aan wapens om mee 'te klooien', van raketwerpers tot sigaretten. Je kan zelfs bewakers afleiden door een pornoblaadje op de grond te leggen. Of nog erger, een gamesmagazine!

Elke Metal Gear Solid bouwt dit verder uit. Nog intelligentere en gevaarlijkere tegenstanders, nog meer wapens en gekke gadgets om uit te probe- »

METAL GEAR: GHOST BABEL
2000 (Game Boy Color)
Werd hier uitgebracht als Metal Gear Solid, maar dat is verwarrend, dus vandaar de Japanse titel. Het is een origineel avontuur en nog een verrassend goede ook.



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
2001 (PlayStation 2/Xbox/PC)
Een verbetering en deels een geweldige deconstructie van de eerste Metal Gear Solid. Werd aanvankelijk gehaat omdat je meer met Raiden dan Snake speelt.



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES
2004 (GameCube)
Remake van de eerste Metal Gear Solid, exclusief voor de GameCube. Voegde veel innovaties van deel 2 toe, plus Mario- en Yoshi-beeldjes op het bureau van Otacon.



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
2004 (PlayStation 2)
De eerste prequel waarin je als een jonge Big Boss speelt. Heeft een lekker fout jaren 60-sfeertje en het camouflagesysteem voor de jungle opende enorm veel stealthmogelijkheden.







» ren. Ook de gebieden worden steeds groter, met als hoogtepunt natuurlijk de open wereld van Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Hier kan Konami écht doorbouwen op de stevige fundering die in de Kojima-tijd werd neergezet. Met een goed team is dat mogelijk. Sowieso gebeurde het al eerder.

Succes zonder Kojima

Hideo Kojima was producent van de meeste Metal Gear-games, maar niet altijd betrokken bij de werkelijke productie ervan. Neem Metal Gear Acid voor de PSP, en z'n vervolg. Dat waren twee aardig goede tactische turn-based games waarin Snake moest aanvallen met kaarten. Een kruising tussen Fire Emblem en Hearthstone dus. Die games hadden andere directors, schrijvers, componisten en noem maar op. Beroemdste voorbeeld is nog altijd Metal Gear Rising: Revengeance, waarin je cyborg Raiden speelt die "alles kon doorklieven met z'n katana". Kojima beet er z'n tanden op stuk, dus vroeg hij Platinum Games om het project over te nemen. Dat hebben we geweten! De technothriller-wereld van Metal Gear en de hyperactieve hack-and-slashgameplay van Platinum pasten bij elkaar als ijs en slagroom. Rising kreeg hoge cijfers en maakte Raiden officieel cool. Da's pas knap.

Metal Gear Solid zonder Hideo Kojima is dus prima mogelijk. En – wacht even terwijl ik achter een muurtje ga staan en m'n legerhelm opzet – het zou zomaar een verbetering kunnen zijn!

Why are we here? Just to suffer?

Ik vind Hideo Kojima een genie en ik kan niet wachten op Death Stranding 2. Maar perfect is hij niet, en dat wordt alleen maar duidelijker naarmate hij meer de





METAL GEAR DOOR DE JAREN HEEN

METAL GEAR ACID
2005 (PlayStation Portable)
Launchgame voor de PSP en een grappige turn-based stealthgame met kaarten. Die activeren vaardigheden en aanvallen gebaseerd op personages en vijanden uit alle MGS-games.



METAL GEAR ACID 2
2006 (PlayStation Portable)
Vervolg dat het kaartsysteem aanzienlijk verbeterde en celshaded graphics introduceerde.



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS
2007 (PlayStation Portable)
Nog een Metal Gear Solid voor de PSP, maar dan met meer traditionele stealthgameplay. Officieel is het een vervolg op MGS3 waarin Big Boss z'n privéleger opbouwt.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
2008 (PlayStation 3)
Eindelijk speel je weer als Solid Snake, maar door z'n kloongenen veroudert hij veel sneller en is hij nu een opa! MGS4 breide een goed einde aan de Solid Snake-saga.



METAL GEAR SOLID TOUCH
2008 (iOS)
Lekker tussendoortje waarin je met de oude Solid Snake op een soort schietbaan vijanden uit Metal Gear Solid 4 moet neerknallen.






rol van 'auteur' krijgt. Met name de dialogen in z'n games zijn gruwelijk houterig en langdradig. Dat zorgde voor heel wat memes en (onbedoeld) grappige oneliners, maar net zo vaak zit ik steunend en zuchtend door z'n ellenlange cutscenes te staren. Kojima-games hebben altijd al een sterke eindredacteur nodig gehad voor het script. Dat gaat denk ik niet gebeuren. Kojima is al zo lang een fenomeen omdat z'n games qua graphics, presentatie en gameplay vooruitstrevend zijn. Minder vanwege de filosofische mijmeringen in de CODEC-gesprekken en de duizelingwekkend complexe Metal Gear-lore.

Een game maak je bovendien nooit alleen. Vandaar dat er in de gamesindustrie (gelukkig) minder 'genieën' naar voren worden geschoven dan in de filmwereld. Als de game zuigt ben je namelijk ook de kop van jut, zoals bijvoorbeeld Peter Molyneux ondervond (lees meer over Fable elders in deze PU).

Als het nieuwe Konami-team zonder grote naam aan het roer doorgaat, en zorgt dat ze de gameplay voorrang geven aan een complex verhaal, maken ze misschien wel een betere Metal Gear Solid dan in Kojima's tijd. Dat, en Platinum Games moet gewoon Metal Gear Rising 2 maken! ✖



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
2010 (PlayStation Portable)
Een aanzienlijk uitgebreidere opvolger van Metal Gear Solid: Portable Ops. De content en het verhaal waren zelfs zo ambitieus dat Kojima logo's ontwierp om het Metal Gear Solid 5: Peace Walker te noemen!



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
2013 (PlayStation 3/ Xbox 360/PC)
Spin-off waarin Raiden als cyborgninja de wereld moet redden van andere cyborgninja's. Zou aanvankelijk stealth gameplay krijgen maar Platinum vond dat saai, dus Konami gaf goedkeuring om het eruit te... snijden. (Sorry)



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
2014 (PS3/PS4/Xbox 360/ Xbox One/PC)
Proloog voor The Phantom Pain, waarin Big Boss z'n gevangen vrienden probeert te redden. Liet al zien wat voor openwereld-mogelijkheden Kojima ontwikkelde voor de hoofdgame.



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
2015 (PS3/PS4/Xbox 360/ Xbox One/PC)
De laatste Metal Gear-game waar Kojima aan werkte, introduceerde openwereld-gameplay aan de stealthformule.



METAL GEAR SURVIVE
2018 (PlayStation 4/ Xbox One/PC)
Een bizarre spin-off waarin Snakes soldaten het tegen zombies moeten opnemen. De co-op survivalhorror werd niet goed ontvangen en verkocht nog slechter.



PIKMIN 4

DOE DE DANS DER DANDORI

GOLD AWARD

REVIEWS

Van al Nintendo's franchises is Pikmin misschien wel de onopvallendste en minst spraakmakende. Mensen hebben het liever over F-Zero, waar al sinds 2004 geen deel van is uitgekomen! Gelukkig is Wouter gek op honden, Oatchi en underdogs incluis, dus nam hij met plezier het reviewen van Pikmin 4 op zich.



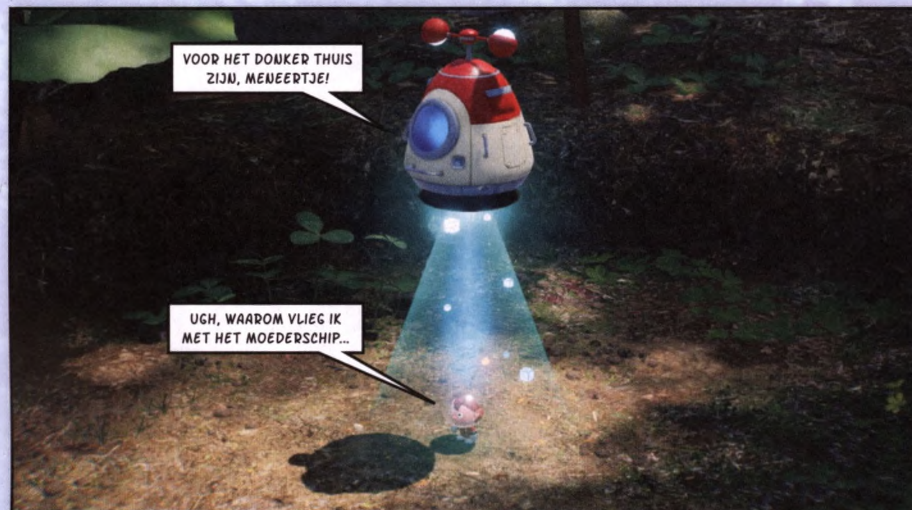
Pikmin mag dan wel Nintendo's ondergeschoven kindje zijn, het is zeker niet de minst bijzondere van de Japanners IP's. Ik bedoel, probeer alleen maar het genre te omschrijven: het is in zekere zin absoluut een RTS, maar ook een puzzelgame, en je bent geen malle pietje als je het als een action-adventure zou omschrijven. Qua toon en sfeer is het eveneens een uniek beestje, want hoewel het een bijzonder kinderlijke en lollige serie is, met koddige poppetjes en lieve piepgeluidjes, speelt het zich tegelijkertijd af in een harde, dog-eat-dog wereld vol gevaren en lugubere wezens. Je wil niet weten hoeveel Pikmin jammerend het leven laten in een gemiddelde playthrough van een willekeurig deel! Pikmin doet lekker eigenwijs z'n eigen ding, is onmiskenbaar Nintendo, maar lijkt op Mario noch Zelda, en ik kon niet wachten om te ontdekken wat voor gekke nieuwe spelelementen en bizarre ideeën deel 4 aan de serie zou introduceren.

Olimars origine

In de eerste Pikmin (2001) werden we geïntroduceerd aan de buitenaardse piloot Captain Olimar, die op een geheimzinnige planeet neerstort. Op sommige vlakken lijkt deze wereld verdacht veel op onze eigen Moeder Aarde, maar voor zover ik weet lopen er hier geen rode, blauwe en gele plantachtige mannetjes rond die uit een ui komen lopen alsof het een broedmachine is en strikt orders opvolgen als miniatuur Spartanen. Hoe dan ook moet Olimar in deel 1 zorgen dat hij de dertig onderdelen van zijn ruimteschip verzamelt, zodat hij terug kan naar zijn thuisplaneet Hococate, en voor deze klus komen de gehoorzame Pikmin verdomd goed van pas. De eerste Pikmin was misschein niet meteen een extreem leuke titel, want er was aardig wat priegelwerk en het geduld van een kleuterklasleraar voor nodig om Olimar zijn ruimteschip weer in ruimtereizende staat te krijgen. Pikmin was wel al vanaf deel 1 een extreem originele game die misschien nog heel wat 'quality of life'- en gameplay-verbeteringen kon gebruiken (de pathfinding van de Pikmin was meer 'rand waar je achter kan blijven hangen zoekend'). Maar dankzij de unieke combinatie van schattige plantmannetjes in een lugubere, microscopische wereld, werd de aandacht van fijnproevende GameCube-bezitters zeker vast gehouden.

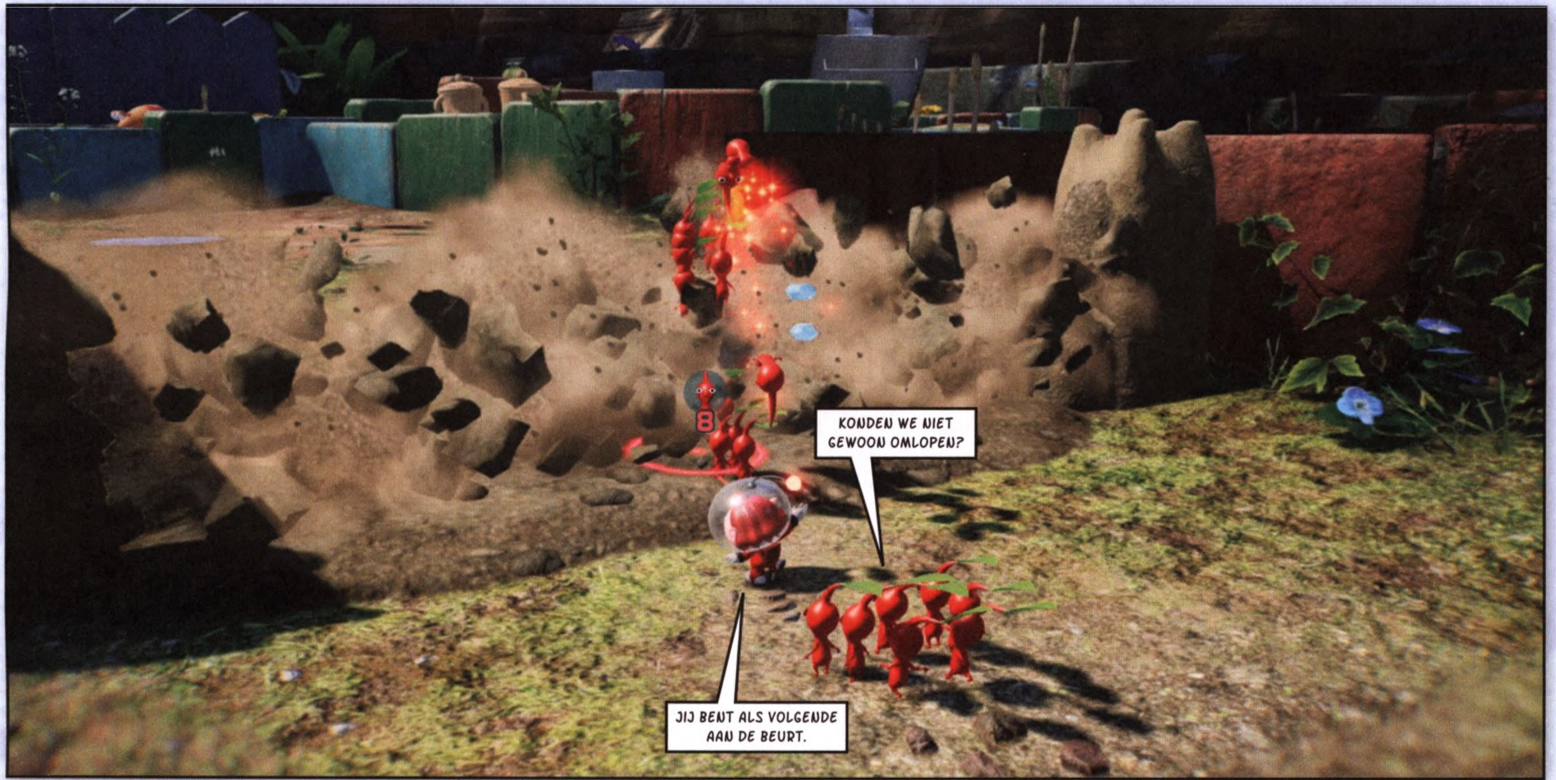
PIKMIN 2 GERETCOND?!

Tijdens het spelen van Pikmin 4 krijg je op een gegeven moment een zogenaamde Voyage Log van Olimar waarin hij het heeft over een nachtmerrie. Olimar droomde dat zijn bedrijf, Hocotate Freight, in de schulden raakte omdat een van zijn werknemers een domme fout had gemaakt. Dit is, heel kort de bocht, ongeveer het plot van Pikmin 2. Maar in de Voyage Log wordt Olimar na deze 'bad dream' lachend wakker, waardoor je haast zou denken dat Nintendo de hele game retcond! Nou is deel 2 misschien niet het beste van de serie, maar om het nou helemaal uit te wissen in de lore is misschien ook een tikje overdreven...



Fuckery met financiën

In 2004 kwam Pikmin 2 uit, ook voor de Cube, en deze sequel is al een stuk leuker



HEY! VERGEET JE NIET IETS?

Naast de vier mainline Pikmin-delen is er ook nog een spin-off DS-versie van de franchise genaamd Hey! Pikmin. Nou heb ik mijn 3DS nadat ik deze game ongeveer drie minuten heb gespeeld heel hard laten vallen en nooit meer opgepakt, en niet alleen omdat 2D platformen niet helemaal mijn jam is. Want dat is eigenlijk wat ze gedaan hebben met het Pikmin-concept: net zover uitgekleed totdat er een simpel sidescrolling-avontuurtje overbleef met amper Dandori-charme. Sommige ideeën moet je eigenlijk gewoon een paar keer hardop uitspreken voordat je ze ten uitvoering brengt, I guess.

dan z'n strooptrage voorganger. Niet alleen omdat zaken zoals Pikmin-plukken een stuk rapper gingen, waarmee de gameplay zowel versneld als versoepeld werd, maar ook door de toevoeging van je (co-op)buddy Louie en een tweetal nieuwe soorten Pikmin: de krachtige paarse en de weerbarstige witte. De manier waarop je de mannetjes selecteert is nog steeds even raar omslachtig, maar hey, de serie ontwikkelde zich wel degelijk. Zo werden de sublevels toegevoegd; een soort dungeons waarin je even verlost was van de genadeloos tikkende klok die je dichterbij de zonsondergang en de moorddadige nacht bracht, voor in een verdiepingen verdeelde uitdaging op het gebied van combat of puzzles. Maar wat ik vooral een geniale toevoeging vind van deel 2 zijn de Treasures: alledaagse objecten, zoals fruit, Nintendo-spelapparaten (voor de nodige zelfpromotie) en gebruiksvoorwerpen die gekke benamingen krijgen vanuit het perspectief van de buitenaardse miniatuurhoofdrolspelers. Zo wordt een handschoen een 'Five-Man Napsack', en een rolletje ducttape 'Superstick Textile'. Treasures maken de sterk aan aarde denkende Pikmin Planet nog mysterieuzer, terwijl het ook een klein beetje humor en de nodige verzamelwoede aan de game toevoegt. Onder andere daardoor is Pikmin 2 dus een leuker deel dan z'n voorganger, maar de serie had nog verre van z'n hoogtepunt bereikt...

Pikmin-perfectie

Pas in 2013, négen jaar na z'n voorganger, kwam Pikmin 3 uit. De Wii U-titel was mijn introductie aan de serie en ik viel met mijn neus in de boter, want Nintendo had bijna een decennium genomen om praktisch alles aan de Pikmin-formule te perfectioneren. Ergens is Pikmin 3 een reboot van het eerste deel, maar het neemt tegelijkertijd ook een aantal interessante aspecten van deel 2 en verbetert die. Zo heeft het oorspronkelijke deel 3, los van de Deluxe-editie die in 2020 verscheen, duizendmaal beter werkende besturing (en selectie van de verschillende soorten plantmannetjes), spectaculairdere eindbazen, veel beter vormgegeven levels (zowel boven- als ondergronds) en leukere collectibles. En dan de graphics! Die ouwe Wii U wist op een of andere manier een compleet overtuigende, microscopische wereld op je scherm te toveren, mede dankzij slim gebruik van contrast, lichtbundels en materialen/oppervlakten die er echt zacht, nat of glibberig uitzagen. Het roept dat gevoel in me op van toen ik een klein menneke was en een steen optilde in de tuin, om vervolgens met een mix van walging en fascinatie naar de »





» blootgelegde biotoop te staren. En dat is nogal een bijzondere emotie, dus is Pikmin 3 daarmee een van mijn favoriete Nintendo-games geworden. Hoe deel 4 dat zou moeten evenaren? Ik had zelf geen flauw idee, maar daar bij Entertainment Planning & Development hadden ze gelukkig wel wat interessante plannetjes in de pijpleiding!

Méér Pikmin, maar niet veel meer Pikmin

Omdat Pikmin 3 (Deluxe) de Pikmin-formule qua gameplayloop en besturing zo goed als geperfectioneerd heeft, ligt de nadruk van deel 4 niet zozeer op beter, maar vooral op méér. Dat begint al bij de opdracht die je als speler dit keer krijgt. Zowel in deel 1, 2 als 3 was die vrij singulair: fix je schip, betaal je schuld af en red je planeet. In Pikmin 4 ben jij, met je zelfgemaakte Olimar-/Alph-/Louie-/Brittany-look-a-like, ook vooral bezig met reddingsacties, maar dan van een hele bende poppekes van over het hele universum! Ten eerste is daar de OG ontdekkingsreiziger Olimar die in nood is, dan crasht het hele Rescue Corps dat hem had moeten redden, waarna blijkt dat er, wat, tientallen(?) andere schipbreukelingen op Olimar z'n hulpsignaal af zijn gegaan. Daarnaast moet je nog energiebronnen verzamelen voor de S.S. Shepherd (Mass Effect-ref? Of gewoon zo genoemd omdat je de herder bent van Pikmin?), zijn er de geheimzinnige Leaflings en krijg je een shitload aan sidemissions van zo'n beetje íéderéén die je redt! Voor zo'n dik takenpakket heb je natuurlijk hulp nodig, en je zou denken dat er daarom weer nieuwe soorten Pikmin zich aan je leger gaan toevoegen. Maar dat valt reuze mee...

Trouwe tweevoeter

Pikmin-soorten zijn er net niet genoeg, vonden ze bij Entertainment Planning & Development. De plantmannetjes die je opdrachten geeft om allerlei puzzels op te lossen, zijn er inmiddels in maar liefst acht verschillende soorten: rood/vuur, roze/vliegend, zwart/steen, geel/elektriciteit, wit/gif, paars/zwaar, water/blauw en de nieuwe: lichtblauw/ijs. Meer opties dan dat was ook wel een beetje chaotisch geworden, dus is er qua Pikmin nog één, semi-leuke verrassing die ik verder niet zal spoilen, en moeten we het verder doen met iets veel beters: een hond! Nou ja, het diertje heet Oatchi; het heeft eigenlijk maar twee poten in plaats van vier en een blaadje als staart, dus anatomisch gezien is het geen hondachtige. Maar Oatchi blaft, hijgt, jankt en kan van alles opspeuren door geuren te volgen, dus het lijkt verdomd veel op man's best friend. Daarnaast heeft hij de vaardigheden van een groepje Pikmin, van vechten tot aan treasures tillen, zijn er allerlei upgrades voor hem te unlocken en kan je hem direct besturen net zoals Louie in Pikmin 2. Oatchi is daarmee een schattige en waardevolle toevoeging aan zowel de gameplay als - in mindere mate - het verhaal van Pikmin 4. Veel beter dan... ehm, een olie-Pikmin? Of een magnetische? Farty Pikmin?

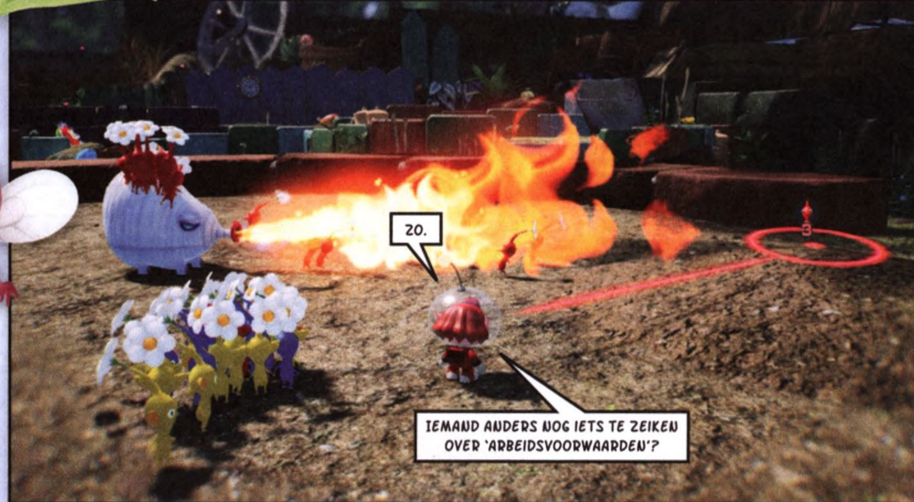
> **"In zijn zucht naar vernieuwing en uitbreiding slaat Nintendo soms een klein beetje door."**

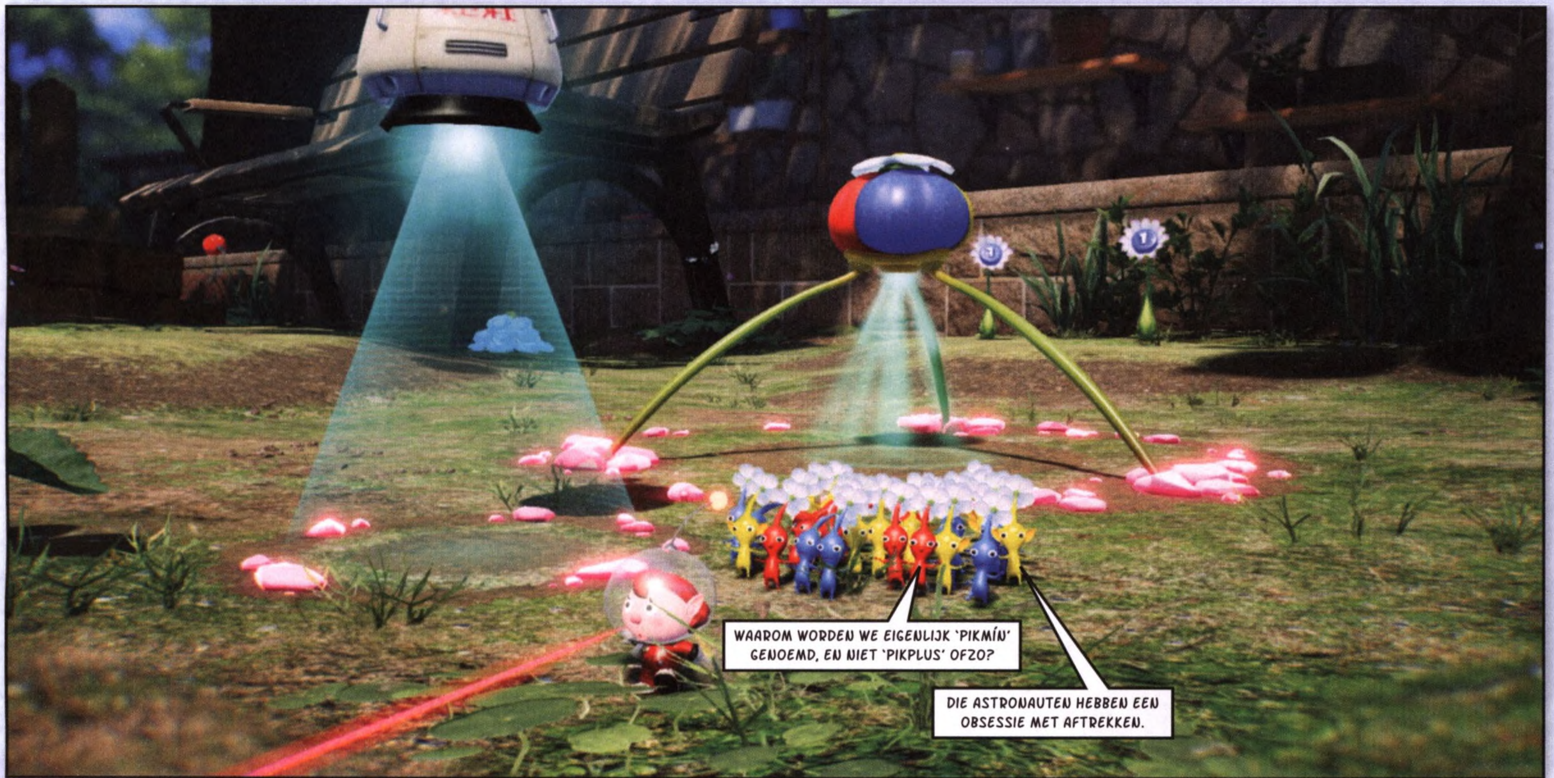
You've got a friend in me

Samen met je steeds groter wordende Pikmin-leger en Oatchi de 'hond', wandel je door de prachtige, microscopische wereld die dit keer niet alleen heel erg Honey, I Shrunk the Kids is, maar ook een vleugje Toy Story kent. Net zoals in het fantastische Pikmin 3 laat je je plantmannetjes bizarre vijanden bespringen om de ter zielen gegane wezens naar je basis te slepen, laat je je Pikmin bruggen en klimmuren bouwen, verzamel je schatten en resources en los je allerlei leuke omgevingspuzzels op. Ook dit keer daal je regelmatig af in sublevels, met een animatie die bijna exact hetzelfde is als in Pikmin 2, en dat zijn vaak de hoogtepunten van de game. Soms moet je daar simpelweg hetzelfde doen als op de bovengrond, maar dan met minder licht, soms neem je het in een soort VS-modus op tegen een Leafling die ook een Pikmin-leger leidt en moet je sneller dan je tegenstander een bepaald aantal punten verzamelen. Met de soepele besturing van Pikmin 4 is dit een erg leuke uitdaging om je Dandori-skills te testen. Wat zeg je? Dandori?

Perfect Pikminnen

Ja, Dandori. Een ontzettend Japans concept dat in de game omschreven wordt als the 'art of organizing your tasks strategically and working with maximum efficiency to execute your plans quickly'. Je leert namelijk steeds efficiënter om te gaan met je verschillende Pikmin, zet steeds makkelijker het juiste aantal in om bepaalde objecten mee te slepen, wordt steeds handiger in het bijeendrijven van plantventjes die niets doen en sneller in het schakelen tussen taken. Dandori komt dus van pas tijdens de tijdstrijd





met de ondergaande zon in de gewone levels, en nog meer gedurende de battles - die je overigens ook online kunt doen. Maar meest bevredigende manier om je Pikmin-efficiëntie te oefenen en te testen is met de ondergrondse Dandori Challenges: levels waarin je binnen een bepaalde tijd een vooraf bepaald aantal resources dient te verzamelen, waarna je poging beloond wordt met medailles. Hier moet je alle Pikmin-soorten handig inzetten, Oatchi z'n vaardigheden maximaal benutten en fluit je poppetje zich helemaal het leplazarus. Dandori is tegelijkertijd stressvol en zen, het is chaotisch en ordentelijk, het is spannend en ontspannend. Dandori is de essentie van Pikmin en een van de leukste vormen van gameplay die je op de Switch kan beoefenen. Leuker dan het bouwen in Tears of the Kingdom, Wouter? Ehm, laat ik die vraag maar onbeantwoord laten...

NINTENDO'S ZELFPROMOTIE

Zoals ik al zei zijn de namen van de aardse objecten in de Pikmin-games leuke woordgrapjes, maar als het gaat om Nintendo-producten wordt het vooral een knap staaltje zelfpromotie. Zo kan je in Pikmin 2 een treasure in de vorm van een Game & Watch vinden die 'Dream Architect' genoemd wordt, kom je een Famicon-disk tegen met de epische naam 'Cosmic Archive' en kunnen je Pikmin in deel 4 een Game Boy Advance SP meeslepen die 'Stone of Advancement' heet. Dat klinkt nogal wat beter dan 'monochrome ellende', '112 Kb aan armetierige opslag' en 'het zoveelste spelletjesventje'.

Het meest Dandori van alle games

In Pikmin 4 z'n poging om de console-RTS maximaal uit te breiden zonder dat het voelt alsof er gerekt wordt, komt nog veel meer kijken. Zo wordt het eerste level dat je speelt in de game - waarin een iets te grote hoeveelheid uitleg en expositie op je gedumpt wordt - uiteindelijk je basis, waar alle popkes die je redt verzamelen. Hier kan je Oatchi trainen, bekijk je welke treasures en wezens je tegen bent gekomen in de Piklopedia (giechel) en vind je Russ de uitvinder: dit grappige menneke heeft allerlei upgrades en items voor je die je Dandori moeten maximaliseren. In de praktijk gebruikte ik niet heel veel van deze snufjes, omdat het kiezen van items en vaardigheden nou niet bepaald snel in de besturing zit verwerkt (niet heel Dandori van ze). Ook de nachtmissies die je uiteindelijk ontgrendelt in je basis zijn aan de ene kant een aardige toevoeging en variatie op de gameplay met hun focus op de combat, maar dit is verre van het meest enerverende gedeelte van de game, omdat het simpelweg verbleekt in vergelijking met bijvoorbeeld de prachtige hoofdlevels en de Dandori Challenges. In zijn zucht naar vernieuwing en uitbreiding slaat Nintendo soms dus een klein beetje door, maar nooit zo ver dat ze volledig de plank misslaan. Want Pikmin mag dan wel niet de Big Money Maker zijn van Ninty, dat betekent niet dat het bedrijf er achteloos mee omgaat. Elke tien jaar een nieuw deel uitbrengen klinkt misschien niet heel Dandori, want het is niet bepaald een snelle manier om een plan te executeren. Maar als ik naar Pikmin 4 kijk, dan moet Nintendo Entertainment Planning & Development wel met maximale efficiëntie gewerkt hebben en hun taken strategisch georganiseerd hebben - anders kan je niet een zo prachtige en extreem leuke game maken.



SCORE 91

Pikmin 4 is niet zozeer béter dan z'n voorganger, maar is wel méér. Wat betreft vormen van gameplay, afwisseling in de levels en puzzels, upgrades en soorten wezens wordt er het maximale uit de heerlijke Pikmin-formule getrokken in dit fenomenale vervolg. Dandori is de shit!

WOUTER



Tussen de 15 en 20 uur om Pikmin 4 uit te spelen, maar als je echt Dandori wil gaan dan is 30 uur Pikminnen geen straf.

20-30 UREN



BASICS

RTS/PUZZELGAME
NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW

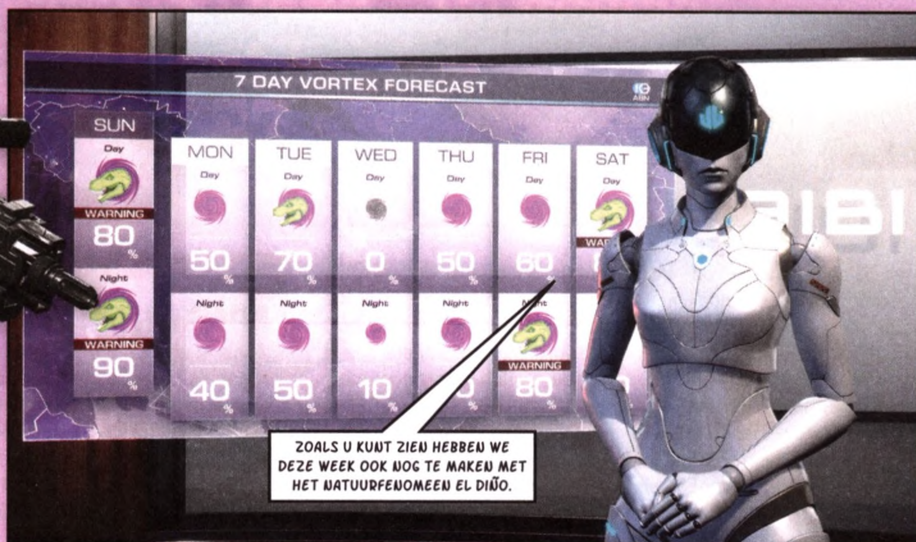


EXOPRIMAL

SPEELT ALS EEN TIET, MAAR GAAT OOK VERVELEN



Wat gebeurt er als je Dino Crisis en Edge of Tomorrow in een grote pan gooit en begint met roeren? Het is een vraag die, ondanks zijn voorliefde voor alles raar en Japans, nog nooit in Bas is opgekomen. Toch is Capcom eropuit om 'm te beantwoorden.



Ik zeg je eerlijk: ik wilde Exoprimal spelen puur om wat de game aan de oppervlakte liet zien. Je vindt hier namelijk alles om een gamer met een voorliefde voor weirde Japanse dingen te bekoren. Met een grote mech met een zwaard heb je mij al - en deze game heeft er meerdere. Bovendien is dit een Capcomgame waarin je hordes aan dino's bevecht, en ik ben een van de weinigen die na twintig jaar nog hoopt op een nieuwe Dino Crisis.

Wat ik niet had verwacht, was hoe bizar dat allemaal in elkaar verweven zit. Exoprimal is in zijn kern een onlinemultiplayergame, maar probeert tegelijkertijd heel iets anders te zijn.

Samen tegen elkaar

Je strijdt tegelijkertijd met en tegen andere spelers. Jij en je team moeten sneller door de hordes dino's heen hakken en -schieten dan de tegenstander. Een directe impact heb je niet op elkaar, maar je kunt wel andermans voortgang verstoren door bijvoorbeeld extra dino's hun kant op te sturen.

Ben je eenmaal gefinisht, dan moet je het nog eens opnemen tegen het andere team in een traditioneel knalfestijn. Bijvoorbeeld door allebei een payload door het level te duwen, terwijl je elkaar afschiet om andermans voortgang te belemmeren. Er is ook een optie om bij de finale een tweede PvE-uitdaging te krijgen, maar de game is daar duidelijk niet voor gemaakt; je krijgt dan zelfs minder beloningen.



Beetje Destiny, beetje Overwatch

Vrij rechttoe rechtaan. Het doet een beetje denken aan de Gambit-modus van Destiny 2, waarna je op het einde een potje Overwatch tegen elkaar speelt. Dat laatste voelt ook zo door hoe loadouts in deze game werken: je hebt de keuze uit meerdere mechs, met ieder hun eigen wapens en skills. Je kunt een tank-mech spelen die met een schild inkomende aanvallen tegenhoudt, of een damage-mech die met zwaarden door dino's heen hakt. Liever je team in leven houden? Dan kies je een healer-mech. Een goede balans tussen damage, tanks en healers is een must, de game waarschuwt je zelfs als er een tekort aan healers of tanks is. Gelukkig kun je midden in een potje vrij snel wisselen.

Het speelt als een tiet. Omdat je het merendeel van de tijd tegen dino's in plaats van andere spelers knokt, kan de game veel vijanden op je afgooien zonder dat het overweldigend wordt. Iedere mech heeft wel een aanval waarmee ze hele hordes in één keer kunnen afknallen of kapotsnijden. Dat wordt nog een stukkie leuker als je goed samenwerkt. Een goed geplaatst schild van een tank kan bijvoorbeeld een soort trechter creëren waar alle vijanden langs rennen, zodat jullie met z'n allen op één punt kunnen rammen.

Verhaal in PvP-game

De manier waarop dat alles is gestructureerd is alleen vrij bizar. Als je met Exoprimal begint, doet de game helemaal niet voor als een multiplayergame. Een lange cutscene dropt je in een complex verhaal over dino's en tijdreizen. De wereld wordt geterroriseerd door dino's die uit het niks de wereld in teleporteren, waarna jij en je mechmakkers eropuit trekken om ze te verslaan. De kunstmatige intelligentie Leviathan managet dat hele initiatief, door de juiste piloten op het juiste moment eropuit te sturen.

Voor een beetje multiplayergame is dat verhaal voldoende, maar Exoprimal maakt het een paar lagen dieper en verwarrender. Wat blijkt: Leviathan is op hol geslagen. De AI heeft als missie gekregen



om betere mechs te bouwen en het computerprogramma denkt dat alleen te kunnen door héél veel gevechtsdata te verzamelen. Iets wat hij doet door jou en andere mechpilo-

"Ik heb me een paar uurtjes best verveeld: steeds weer speelde ik dezelfde levels met dezelfde loadouts."

ten uit andere dimensies naar een mysterieus eiland vier jaar in het verleden te teleporteren, en jullie daar continu tegen dino's te laten vechten. Je wordt met een hoop vragen achtergelaten. Want waarom moet je tijdreizen voor die mechtests? En heeft Leviathan misschien stiekem iets te maken met de dino-invasie?

Grinden om meer te mogen

Waar in andere multiplayergames je nieuwe perks en upgrades de boventoon voeren, wil Exoprimal je vooral geboeid houden met dat warrige verhaal. Door een aantal potjes te spelen ontgrendel je steeds weer nieuwe cutscenes, die een duidelijker idee geven van wat er nou allemaal aan de hand is. Die cutscenes worden zelfs verzameld op een soort complotbord, vol met missies die je moet voltooien om nieuwe verhaalstukjes te ontgrendelen.

Zelfs gameplay zit achter dat verhaal verstopt. Als je begint, kun je nog maar één missietype in één level spelen. Die moet je meermaals herhalen om verder in het verhaal te komen, waar je uiteindelijk nieuwe spelopties ontgrendelt. Leuk idee, maar het betekent dat Exoprimal in het begin een stuk saaier is dan wanneer je al een stukkie verder bent.

Ik heb me een paar uurtjes best verveeld: steeds weer speelde ik dezelfde levels met loadouts die ik inmiddels wel kende, alleen maar omdat ik meer punten moest verzamelen om iets nieuws vrij te spelen. Dat terwijl je in een Overwatch 2 of Destiny 2 meteen alle competitieve spelmodi tot je beschikking hebt om een potje te gaan knallen.

Perks en upgrades

Overigens heb je naast die verhaalbeats ook de ouderwetse multiplayerprogressie. De game heeft een Battle Pass waarbij je langzaamaan nieuwe skins krijgt, terwijl je door te levelen upgrades vrijspeelt om je mech sterker te maken. Op de rug van je robot zit in het begin bijvoorbeeld een groot kanon, maar door een beetje te sparen kun je op die plek allerlei andere wapens monteren.

Over het verdienmodel van Exoprimal ben ik trouwens niet heel erg te spreken. Deze game wordt voor de volle 60 euro verkocht, maar dan heb je nog niet de premium Battle Pass voor allerlei extraatjes. Dat hebben ze waarschijnlijk gedaan omdat 'ie ook op Game Pass staat, waar je 'm dus gewoon gratis kunt spelen. Maar wil je 'm spelen op een PlayStation of Steam Deck? Dan moet je diep in de buidel tasten om alles te krijgen. Een beetje vies.


De uitsterving van de meteoren, 2023, ingekleurd.

SCORE 70

Exoprimal speelt uitstekend: het is hartstikke leuk om door dino's heen te hakken terwijl je sneller probeert te zijn dan de ander, terwijl er totale chaos om je heen ontstaat. Het is alleen jammer dat je echt lang moet spelen tot alle boeiende modi tot je beschikking zijn, want de grind om alles te mogen kan snel vervelen.

BAS



Onlinemultiplayergames kun je eindeloos lang spelen, maar na een uur of 15 heb je het hele verhaal wel gezien.

15+ UREN



BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
CAPCOM
1-5 SPELERS
OUT NOW

JAGGED ALLIANCE 3

DE 90'S ALS STIJLKEUZE EN EXCUUS

REVIEW · PC

De drie moeilijkheidsgraden in Jagged Alliance 3 heten First Blood, Commando en Mission Impossible. Wouter voegt zich met plezier bij een team bestaande uit Sly Stallone, Arnie en Thomas Cruise Mapother IV! Die actiehelden zal hij namelijk wel nodig hebben om deze game te beaten...



Vroeger, in de jaren 90, was gamen een taaie, genadeloze activiteit. Op de consoles was het vooral je snelheid en reactievermogen die getest werden in onmogelijke platformers en beat-'em-ups zoals Super Ghouls 'N Ghosts, Battletoads en The Lion King. Op de PC was het meer je (tactische) inzicht dat uitgedaagd werd in games, waarvoor je praktisch een puzzelgenie of strategisch meesterbrein moest zijn. Denk aan X-COM: Terror From the Deep, Commando's of Myst. De 90's gamer was een echte doorzetter, iemand die zichzelf vastbeet als een pixel-pitbull, en mocht jij je aangesproken voelen en nostalgische gevoelens hebben naar deze pittige tijden: Jagged Alliance 3 is je spelleke. Althans, als je in de jaren 90 ook goed ging op deze serie, of op z'n minst blij wordt van Commando's, Tropico, Wasteland of een combinatie van die drie, dan is dit misschien precies jouw soort digitale zelfkastijding.

Pas op: 90's

Jagged Alliance 3 begint met een soort 'viewer discretion is advised'-waarschuwing, waarmee ze de speler op de hoogte stellen van het feit dat deze game geïnspireerd is door actiefilms van de 90's. Het is deels een manier voor ontwikkelaar Haemimont Games (Stranded: Alien Dawn) om zichzelf in te dekken voor de slechte, lompe, giftige en foute oneliners die de personages in deze titel er aan de lopende band uit gooien. In beha rondwandelende Fox maakt bijvoorbeeld alleen maar seksueel getinte of dubbelzinnige opmerkingen, terwijl gangster-cliché Ice dingen roept ('Wassup, player?') waar Puff Daddy een kwart decennia geleden al te cool voor was. Sowieso is de voice-acting ook blijven steken in de jaren 90, maar niet qua films, daar is de kwaliteit nog te laag voor.



Barry, bijvoorbeeld, is een dude die volgens mij een Russisch accent moet hebben, maar hij klinkt meer als een dominee met ernstige beschadiging van de frontale kwab. Maar hey, het heeft ook wel iets grappigs en ik moet zeggen dat van de vele Afrikaanse personages in Jagged Alliance 3 er best wel een paar geloofwaardige stemmen tussen zitten die je niet het gevoel geven de bonte avond van een basisschool binnen te zijn gewandeld.

De Grote Hond

De eerdergenoemde, flink foute personages zijn huurlingen die ingeschakeld zijn om de strijd op te nemen tegen The Legion, een stel baddy's die de gekozen president van een regio genaamd Grand Chien hebben ontvoerd. Daarmee komen we bij een van de interessantste en soms ongenadige spelelementen van deze serie: je huurlingen moeten betaald worden en heb je geen moolah voor ze, nou dan heb je geen fucking huurlingen, of wel? Daar liep mijn eerste playthrough dus al spaak op; aangezien ik niet snel genoeg een diamantmijn had veroverd voor een gestage stroom van inkomsten, mijn eerste groep strijders neergeknald werd en ik geen geld had om een verse groep van het zeer 'einde van de vorige eeuw'-vormgegeven



weetje • weetje

In Jagged Alliance 2 kan je kiezen voor een 'scifi'-modus die ervoor zorgt dat je het tegen wezens genaamd 'Crepitus' moet opnemen. Dit zijn niet de meest frisse monsters, aangezien crepitus Latijn is voor 'scheet'. Deel 3 is vrij van farty fuckers voor zover ik weet.



internet te regelen. Maar hey, opnieuw beginnen met een tactische game omdat ik de verkeerde beslissingen heb gemaakt? Dat ben ik wel gewend van de 90's.

Rennen, schieten

In Jagged Alliance 3 verover je vlakje voor vlakje de kaart (Sat View) van Grand Chien, al dan niet met meerdere groepen huurlingen die je per periode betaalt. Hier kan je ook zaken regelen zoals het trainen van militie om veroverde gebieden te verdedigen, het scouten van gebieden en genieten van wat R&R om te zorgen dat je mercs niet van vermoeidheid omvallen. Van de Sat View ga je naar de Tactical, en daarin navigeer je je team aanvankelijk in real time naar de vijand toe die het desbetreffende gebied bezet houdt, zo veel mogelijk in stealth om wat onverwachte kogels door verraste koppies te mikken. Vanaf dat moment is het turn-based, baby, en verandert de gameplay in ietwat houterige actie die, ondanks matige animaties, soms best wel wat spectaculaire flair heeft. Een klein beetje dan. Dat komt met name door skills zoals 'mobile shot' en 'run and gun', beide manieren waarin je huurlingen zich al schietend van cover naar cover verplaatsen. Hadden ze er ingezoomd net even iets minder als haperend bewegende 'poppetjes' uitgezien, dan was het bijna zo 90's cool geweest als waar Haemimont Games op mikte. Maar uiteindelijk gaan de gevechten in Jagged Alliance 3 van 'best wel spannend want wie weet wie er doodgaat', naar 'okay ik doe wel voorzichtig en nu is het eigenlijk een beetje traag, frustrerend en saai, want holy shit wat missen ze veel schoten'.

> **"Ik zou soms willen dat ik een stagiair kon inschakelen voor al deze management-randzaken."**

Gezocht: managementstagiair

Jagged Alliance 3 is niet alleen een turn-based én realtime actiegame, er moet ook flink wat gemanaged worden. Je mercs moeten geld, wapens en uitrusting hebben, en die laatste twee - als je daarvoor gekozen hebt - slijten net zolang totdat ze onbruikbaar worden. En jammende guns? Dat zorgt voor een extra laag frustratie bovenop het feit dat je soldiers of fortune veel vaker mis schieten dan raak. Komt ook nog eens bij dat je ammunitie vaker op is dan je lief is, en kogels nou niet bepaald een gemeengoed zijn in Grand Chien, waardoor ik soms zou willen dat ik een stagiair kon inschakelen voor al deze management-randzaken. Natuurlijk kan je de 'Forgiving Mode' aanzetten, waarmee je meer inkomen hebt, het genezen van je troepen sneller gaat en het repareren van je uitrusting ook, maar dat voelt toch een beetje als verliezen. En zou de game er echt leuker van worden? Bovendien zou dat niet heel hardcore 90's van me zijn, om die pussy-modus aan te zetten.

In theorie fucking leuk

In theorie ben ik echt gek op dit soort 'je zoekt het maar uit en zo niet, dan ben je fucked'-games, want ik heb inderdaad nostalgische gevoelens naar de pittige tijden van de 90's. Maar waar ik vooral goed op ga is als dit soort ongenadige spelconcepten worden gecombineerd met moderne esthetiek in de vorm van graphics en verhaalvertelling. Nou kent Jagged Alliance 3 wel een beetje flair wat dat betreft, inclusief een paar morele spelersbeslissingen en momenten waarop het plot benadrukt wordt met thematisch correcte muziek. Maar over het algemeen is die 90's-inslag niet alleen een excuus voor foute oneliners, maar ook voor het maken van een ietwat goedkope, ouderwetse game die zijn gebrek aan vernieuwing kan vereenzelvigen met de opmerking 'ja maar dat had je in de 90's ook niet'.



JAGGED EDGE

Er zit niet voor niets zoveel tijd tussen Jagged Alliance 2 en 3: dit laatste deel is door een ware development hell gegaan. Er waren jarenlang namelijk flinke creatieve geschillen gaande tussen de verschillende partijen die de franchise in hun bezit hadden, wat uiteindelijk zelfs een zeer matige titel genaamd Hired Guns: The Jagged Edge tot gevolg had. Oorzaak van al het gesodemieter was deels dat een van de belanghebbenden het turn-based-aspect én de strategische laag van de serie wilde wegslopen! Er zou dan letterlijk niets overblijven, dus maar goed dat de serie uiteindelijk in de respectvolle handen kwam van THQ Nordic en het Bulgaarse Haemimont Games.

SCORE 64

Jagged Alliance 3 is heel bewust een vervolg en geen reboot of remake van de serie, want veel moderner of vernieuwender dan de vorige delen is deze game niet. Leuk dus als je de genadeloze strategie- en managementstress van de 90's wil herbeleven, minder boeiend als je vooral een nieuw spel wil spelen.

WOUTER



Speeltijd is extreem afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, dus ergens tussen lang en voor eeuwig.

30-100 UREN



BASICS
STRATEGYGAME
HAEMIMONT GAMES/ THQ NORDIC
1-2 SPELERS
OUT NOW

GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

TERUG UIT DE DOOD



Ghost Trick: Phantom Detective voor de Nintendo DS was een hit onder reviewers, maar commercieel een flop. Een prima reden om de avontuurlijke puzzelgame terug te halen uit de dood, vindt Peter Koelewijn. Is de remaster goed genoeg?





Ghost Trick: Phantom Detective is van de maker van de Ace Attorney-games, Shu Takumi, en dat zie je best snel. Oké, de personages zijn veel gestileerder, bijna graffiti-achtig, maar de rest verraadt Ghost Tricks oorsprong gauw. De kleurrijke typetjes met namen vol woordgrappen, bijvoorbeeld. Zo is er een kok in een kiprestaurant die eruitziet als een haan en een coole detective die danst als Michael Jackson. De fysieke humor, de logicapuzzels, de spannende muziek, het is er allemaal. Voor iedereen die de Ace Attorney-games tof vindt maar Ghost Trick oversloeg op de DS, jullie kunnen deze zomergame blind aanschaffen. Voor de rest... nou...

Elastiekje

De game blijft een van de origineelste die Capcom de afgelopen jaren uitbracht. Sissel wordt wakker en ziet z'n levenloze lichaam op een vuilstort. Hoe komt hij daar, waarom blijft z'n ziel rondzweven? En wie is de roodharige detective die vlak bij hem wordt doodgeschoten door een huurmoordenaar? Dan merkt hij dat z'n ziel als een elastiekje van voorwerp naar voorwerp kan springen. Hij kan zelfs kleine bewegingen uitlokken, zoals een karretje laten rollen of een deurtje openen. Het is net als de film Ghost, maar dan zonder Patrick Swayze. Dat mag de pret niet drukken, want Sissel kan iets wat acteer- en danssensatie Patrick nooit kon.



In vier minuten dood

In Ghost Trick kan de held communiceren met recent overleden zielen en heel kort de tijd terugdraaien! Zo praat hij met de detective en weet een schamele vier minuten terug te winnen. Genoeg om de schutter met een fietsbel af te leiden zodat zij kan vluchten. De moord is verijdeld! Of toch niet? De tijdreis-aanpassingen hebben namelijk de neiging zichzelf te corrigeren. Sissel heeft ook maar één nacht om het hele complot – inclusief zijn eigen moordmysterie – op te lossen. Daarna verlaat zijn ziel de aarde voorgoed.

Als Sissel moet je in tientallen scenario's misdaden oplossen of ze zelfs voorkomen met je nieuwe spookkrachten. De kettingreacties zijn de sleutel tot 'een level verslaan', al gooit de game dusdanig

HURK JE NOU ZODAT JE ONDER MIJN ROKJE KUNT KIJKEN?
NEE, DAT LUKT STAAND OOK NOG WEL.
4 Minutes Before Death

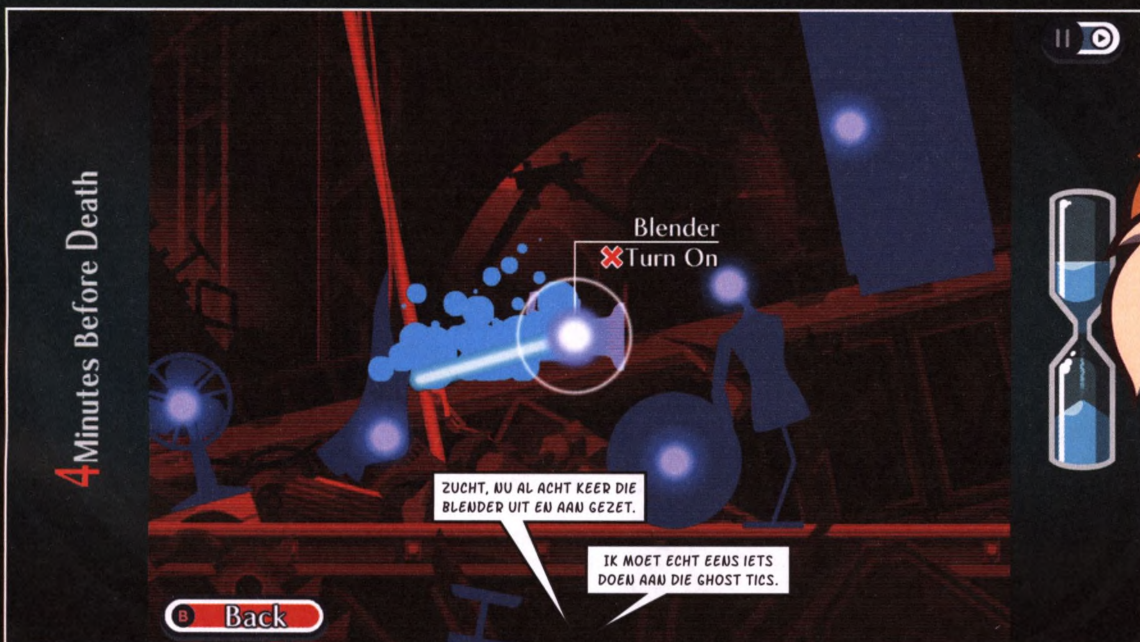
"Ghost Trick was ooit een van mijn favoriete DS-games en tijdens het herspelen snapte ik meteen weer waarom."

veel verrassingen op je pad dat het puzzelen lekker fris blijft. Zonder al te veel te spoilen: Sissel ontwikkelt nog andere spookkrachten en maakt zelfs een paar vrienden...

Beste verhaal

De game is bovendien uitstekend geschreven, en heeft misschien zelfs het beste verhaal van Shu Takumi. Na ruim tien uur zie je de aftiteling, vergelijkbaar met de gemiddelde Ace Attorney-game. De remaster voegt daar alleen wat galerijen aan toe en een nogal suffe puzzelschuifgame. Dat is dan ook het enige minpunt van Ghost Trick: voor 30 euro is het pakket best karig. Jazeker, de 3D animaties en 2D achtergronden zien er spectaculairder dan ooit uit met de verbeterde scherpte.

De muziek is ook uitstekend geremasterd. Let alleen niet op de balken aan de zijkanten. De game kwam uit voor de DS en is nooit voor breedbeeld ontwikkeld. Capcom maakt er het beste van en plaatst ingame wat info en gegevens aan de zijkanten. Je kan ook via het menu een paar thema's voor de balken uitkiezen.
Het blijft de hele game klote om te zien, maar waarschijnlijk had het ontwikkelteam Ghost Trick: Phantom Detective grotendeels opnieuw moeten maken om hem voor breedbeeld geschikt te krijgen. Inclusief een Triple A-prijskaartje, natuurlijk!
Dan maar 30 euro betalen voor een 'oké' remaster van Ghost Trick. Je krijgt er geen spijt van! Het was ooit een van mijn favoriete DS-games en tijdens het herspelen snapte ik meteen weer waarom. Toch knap, na dertien jaar.





weetje • weetje
Er zit een hondje in Ghost Trick genaamd Missile en hij is een van de beste videogamehonden ooit.

SCORE 79

Probeer deze vakantie, in plaats van een Stephen King-boek uit de kast te trekken op het vliegveld, eens Ghost Trick: Phantom Detective op je Switch of Steam Deck. Het leest als een spannende pageturner en is een puzzelgame die constant je brein kietelt. Capcom had meer van deze remaster kunnen maken, maar de game blijft in de basis een klassieker.

PETER



Weinig herspeelbaarheid, maar je kan een paar minuten besteden aan het bewonderen van artwork en muziek in de gallery.

13 UREN



BASICS
ADVENTURE
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW · PS4 · PS5 · XBOX ONE · XBOX SERIES X/S

CRASH TEAM RUMBLE

CRASH BANDICOOT FAALT OM TE SCOREN

Ontwikkelaar Toys For Bob heeft de afgelopen jaren bewezen goed te begrijpen wat Crash Bandicoot zo leuk maakt, maar neemt onze favoriete buideldas nu op een uitstapje waar Florian niet echt van onder de indruk is.



Na de N. Sane Trilogy en Crash Bandicoot 4: It's About Time dacht ik dat de bekendste buideldas ter wereld voorgoed in ere was hersteld, maar nu ben ik daar ineens niet meer zo zeker van. Crash Team Rumble is namelijk op z'n best geinig, maar op z'n minst karig te noemen.

Wumpa-fruit

Crash Team Rumble is een partygame. Het is een 4 vs. 4-teamgame die wel iets van een sport wegheeft. Twee teams strijden tegen elkaar in een arena en het doel is om zo snel mogelijk tweeduizend punten te verdienen. Dit doe je door het bekende Wumpa-fruit te verzamelen en als het ware 'thuis te brengen' om definitief mee te laten tellen voor je team.

weetje • weetje
Crash Team Rumble heeft ondersteuning voor cross-play! En nog steeds zijn er weinig gamers online.

Buiten het scoren van Wumpa-fruit zijn er speciale plateaus die je de kleur van je team kunt geven als je erop springt. Als je het voor elkaar krijgt om alle plateaus in te kleuren, krijgt je hele team een boost-bonus, waardoor al het Wumpa-fruit meer waard wordt. Deze bonus is haast cruciaal om te winnen, maar is niet zo gemakkelijk om in handen te houden.

Strandbal

Het andere team aast namelijk uiteraard ook op de boost-bonus, waardoor je niet alleen snel en secuur moet zijn met je platformingskills, maar ook het andere team lekker dwars moet zitten. Je kunt elkaar namelijk van de plateaus meppen, waardoor de game op momenten haast in een brawler verandert. Dit zorgt voor hilarische en chaotische situaties, waarbij je regelmatig (met een big smile) je tegenstanders de huid vol zal schelden. You gotta love it!

Om de chaos compleet te maken zijn er tijdens de game speciale moves te verdienen, om je eigen team mee te helpen of om de tegenstander mee dwars te zitten. Zo kun je bijvoorbeeld koelkasten plaat-

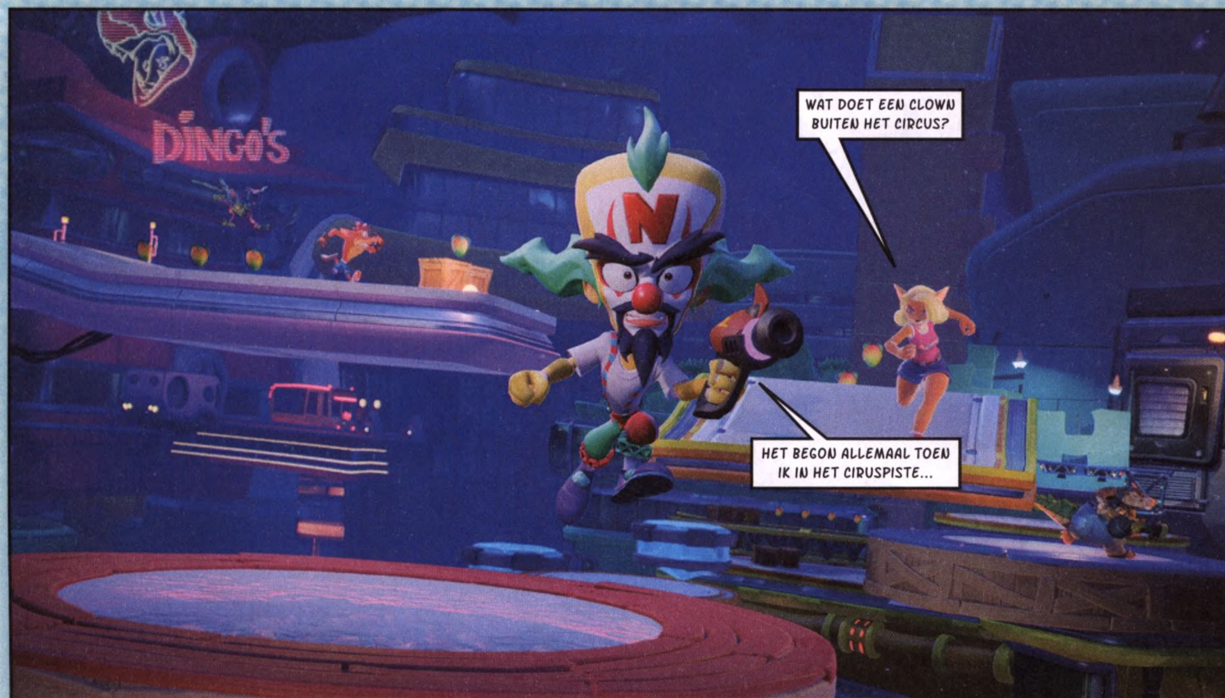




UNLOCKS

Na iedere match krijg je punten, afhankelijk van hoe goed je hebt gescoord. Net als in Fall Guys kan je die punten inwisselen voor een SHITLOAD aan cosmetische items, zodat iedereen er net even anders uitziet.

sen die je team health-upgrades geven, vleesetende planten bij de thuisbasis van de tegenpartij neerzetten om flink wat schade aan te richten, of veranderen in een gigantische strandbal om je tegenstanders omver te beuken.



Kip zonder kop

Aangezien je deze game in teamverband speelt, heeft iedereen zo zijn eigen rol, aan de hand van het type personage dat je kiest. Zo zijn er perso-

"Met minimaal drie vrienden is Crash Team Rumble een aanrader, maar anders..."

nages die zich richten op het verzamelen van Wumpa-fruit, aangezien ze het fruit heel snel kunnen scoren, maar er zijn ook personages die beter zijn in blocken of het platformen voor de boost-bonus. En daar ligt zowel de kracht als een groot probleem van Crash Team Rumble; je moet samenwerken.

Zoals de naam van de game al aangeeft is dit een game die in teamverband gespeeld moet worden. Ik heb dan ook potjes gehad waarbij gamers een headset op hun hoofd hadden en daadwerkelijk bereid waren om samen te werken en te overleggen, maar over het algemeen is het helaas een soort free-for-all, waarbij iedereen als een kip zonder kop door de arena rent.

Muntje opgooien

Als je de game online kunt spelen met wat vrienden valt er zeker een avondje dikke lol te beleven, maar met willekeurige spelers is het vaak een zooitje. Iedereen doet maar wat en winnen of verliezen is eigenlijk hetzelfde als een muntje opgooien. Ik vind het dan ook onbegrijpelijk dat er geen couch co-op mogelijk is en alleen maar online gespeeld kan worden.

Crash Team Rumble is best een geinige game, maar had naar mijn mening onderdeel moeten zijn van een overkoepelende, traditionelere Crash Bandicoot-game, of het had een verzameling aan dit soort spelletjes moeten zijn. Op zichzelf is het te karig en ben je er na een paar uurtjes gegarandeerd wel klaar mee. Er zit te weinig diepgang in om je aandacht langer vast te houden.

Fall Guys-kunstje

Tot slot lijkt Crash Team Rumble nu al haast te zijn uitgestorven, als we kijken naar de hoeveelheid online spelers. De game is pas net uit, maar nu al zijn er weinig spelers en ik vermoed daarnaast ook nog eens dat er een hoop bots meedoen, die natuurlijk al helemaal niet met je samenwerken. Als je heel hard gaat op partygames en je het voor elkaar kunt krijgen om minimaal drie van je vrienden zo gek te krijgen om ook Crash Team Rumble te kopen is het een aanrader, maar anders moet je het gewoon niet doen. Toys For Bob had hier een 'Fall Guys-kunstje' moeten uithalen en de game gratis op PlayStation Plus en Game Pass moeten zetten.





SCORE 60

Crash Team Rumble is best geinig, maar had onderdeel moeten zijn van een verzameling aan minigames, of een leuke extra in een volwaardig Crash Bandicoot-avontuur. Op zichzelf is het erg karig, zelfs voor maar 30 euro.

FLORIAN



Na vijf uur had ik het wel gezien, maar met vrienden kun je dat vast verdubbelen.

10 UREN



BASICS

PARTYGAME/BRAWLER
TOYS FOR BOB/ACTIVISION
4 SPELERS ONLINE
OUT NOW



REVIEW PS VR2

SYNAPSE

Ontwikkelaar nDreams maakt inmiddels al jaren toffe VR-games, waaronder Little Cities, Fracked en Phantom: Covert Ops. De studio weet iedere keer weer indruk te maken en doet dat nu opnieuw, met Synapse.

Synapse is in feite een soort roguelite shooter. Verdeeld over verschillende levels is het de bedoeling om het zo lang mogelijk vol te houden tegen waves van vijanden, en dat kan je als het goed is steeds langer volhouden door permanente upgrades die te verdienen zijn. Je moet daarnaast een beetje mazzel hebben met de tijdelijke upgrades per speelronde, precies zoals dat gaat in roguelites.

Synapse heeft echter een hele toffe gameplaytwist, die belachelijk lekker werkt in VR. In je rechterhand heb je namelijk gewoon je wapens vast en daarmee kan je schieten op de vijanden, maar met je linkerhand kan je gebruikmaken van telekinetische krachten. Dat hebben we al eens eerder gezien in VR-games, maar niet op deze manier.

Synapse maakt namelijk knap gebruik van de eye-trackingfunctionaliteit van de PS VR2! Hierdoor hoef je letterlijk alleen maar te kijken naar objecten die je wil vastpakken en smijt je ze automatisch richting de bad guys. En alsof dat nog niet vet genoeg is, wordt er ook gebruikgemaakt van de haptic feedback in de trigger van de controllers.

Zo kan je bijvoorbeeld granaten oppakken met je telekinetische powers. Als je de trigger daarbij een klein stukje ingedrukt houdt kan je hem overal naartoe gooien waar je wil. Pas op het moment dat je de trigger helemaal indrukt ontploft de granaat. Zo kan je bijvoorbeeld een groepje vijanden in een klap wegvagen, door precies op het juiste moment de granaat af te laten gaan.

Op het begin van de game zal je een beetje stuntelen en vooral de combinatie van schieten met je telekinetische powers is af en toe een beetje overweldigend, maar zodra je het onder de knie hebt, komt het allemaal op gruwelijke wijze samen. Het werkt zo lekker dat het daardoor minder opvalt dat de game eigenlijk maar verdomd kort is.

In Synapse word je dan ook verplicht om de game drie keer door te spelen voor de 'true ending', waarbij je de game iedere keer op een hogere moeilijkheidsgraad moet doorlopen. In totaal doe je daar een uurtje of tien over, maar eigenlijk heb je na een uurtje of drie dus alles wel gezien. Dat is jammer, want Synapse smaakt absoluut naar meer.

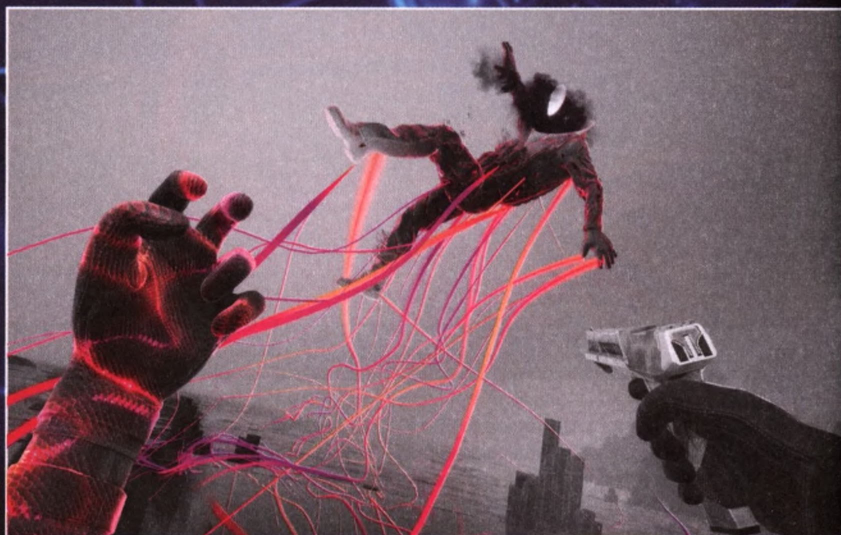
SCORE:



KOTSGEHALTE:







REVIEW **META QUEST 2/PC VR/PS VR2**

PIXEL RIPPED 1978

Na Pixel Ripped 1995 en 1989 gaan we in het derde deel nog verder terug in de tijd naar 1978, om echt de begintijd van gaming mee te maken! En ja, het game-in-game-principe werkt ook hier weer fantastisch en zorgt opnieuw voor een niet te missen VR-ervaring.

In Pixel Ripped 1978 kruipen we in de huid van een medewerker van Atari. Voor een groot gedeelte van de game zit je dan ook in first-person achter je bureau en werk je aan bekende retrogames. De games speel je op een oude Atari-console en beeldbuis-tv, en zo krijg je werkelijk het idee eventjes terug in de tijd te gaan om te ervaren hoe het was om vroeger te gamen. Heel erg cool.

Pixel Ripped wordt echter geniaal door het game-in-game-pricipe. Terwijl je namelijk allerlei games aan het spelen bent, gebeurt er van alles in het kantoor waar je werkt. Je moet dus je focus verdelen over de game die je speelt, en de geinig irritante collega's die je constant lastig vallen. Dit varieert van de koffiedame die nu toch echt alle vieze kopjes van je bureau wil hebben, tot collega's die willen dat je een bal naar ze gooit, een high-five geeft als ze langslopen, en ga zo maar door.

Het wordt helemaal cool als de twee werelden in elkaar overlopen. Zo moet je bijvoorbeeld bugs vinden in een vroege versie van een game, maar terwijl je aan het spelen bent, krijgt je tv kuren. Zoals dat ging vroeger, moet je dan een liefkozende mep geven tegen de tv, maar daarmee sla je de vijanden uit de tv en je kantoor in. Dit levert hilarische momenten op, waarbij je de game probeert te spelen, terwijl je ook om je heen aan het slaan bent achter je bureau. En uiteraard hebben je collega's daar altijd bijdehante dingen op te zeggen, of maken ze het probleem alleen maar groter.

Het idee achter Pixel Ripped blijft leuk en is ook in dit nieuwste deel weer geweldig, maar ik moet wel zeggen dat de games die je speelt wel erg simplistisch zijn. Dat was vroeger natuurlijk ook zo, maar dat maakt het niet per se de beste setting voor een game als deze. Persoonlijk vond ik de andere delen van Pixel Ripped met iets uitgebreidere games om te spelen nog iets leuker, maar als je van retro-games houdt is dit juist misschien wel het leukste deel tot nu toe. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:

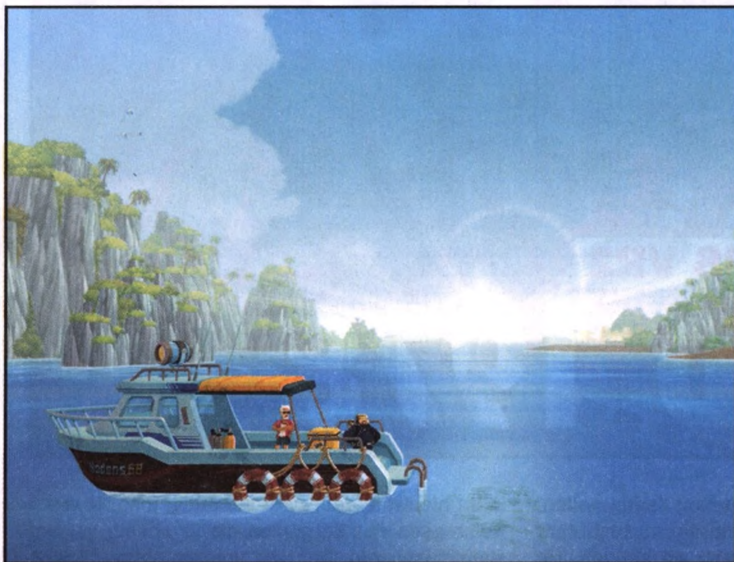






OOK GESPEELD

PSSSST... ACTIVISION BLIZZARDJE KOPEN?





STEEDS DIEPER MET DAVE



Titel: Dave the Diver
Platform: PC
Prijs: 19,99

Dave houdt van duiken en van sushi. Dat is een prima combi voor de speler van Dave the Diver, want dat betekent dat de vissen die hij opduikt dezelfde avond nog gebruikt kunnen worden voor gerechten in Bancho Sushi, het restaurant aan de kust van Dave zijn duikplek, de Blue Hole. Dat is, simpel gezegd, de set-up en gameplayloop van **deze zeer simpele, maar prettige en verrassend spannende game**.

Laten we dat simpele, prettige en spannende even wat specificeren. **Dave the Diver is namelijk vrij simpel** wat betreft de 8-bits stijl personages (terwijl sommige objecten, effecten en omgevingen er scherp tegen aftekenen, letterlijk en figuurlijk, want die zien er weer high-res en shiny uit), qua opbouw en zelfs een beetje qua gameplay. Want duiken behelst aanvankelijk niet veel meer dan Dave voortbewegen onder water, wat op vissen schieten en collectibles verzamelen, terwijl sushi opdienen lang niet Overcooked-ingewikkeld of -stressvol is. Maar de game springt al vrij snel, pun intended, wat meer de diepte in, met extra opdrachten, craftingmogelijkheden, ingrediënten voor de sushi, personages die zich aandienen, recepten, subplots, upgrades, personalisatie-opties en nieuwe zeewezens in de Blue Hole. **Wat het spannende betreft**, want duiken is natuurlijk nooit zonder risico; je zuurstof kan opraken, je kan zinken als je te veel gewicht meedraagt (al kun je niet doodgaan door een teveel aan spullen) en in de Blue Hole zijn aardig wat onderwatersoorten vrij onvriendelijk. Bovendien, en hier wordt de game een beetje roguelike, des te dieper je gaat, des te kleiner de kans dat je levend bovenkomt en je duiksessie met rampzalige gevolgen te vroeg afgekapt wordt! Ik bedoel, we hebben het hier niet over een onderwaterthriller van The Abyss-achtige proporties, maar je verzamelwoede, aangewakkerd door verschillende opdrachtgevers, kan er nogal eens voor zorgen dat je in diepe problemen komt als Dave the Diver!



Wat de game voor een groot deel **een prettige ervaring** maakt is de bijzonder aangename muziek, vooral de lekker oriëntale beats in Bancho Sushi en de deep house(??) onderwater, de licht ironische humor en de coole, anime-stijl tussenfilmpjes die momenten van triomf benadrukken. Ook het plot trekt je steeds dieper de game in; hoewel de game zichzelf nooit te serieus neemt, zijn de geheimen van de oceaan best fascinerend. Heb je een beetje thalassofobie, dan kan Dave the Diver zelfs wel eens een stukje meer indruk maken!

SCORE 81

I'M ON A BOAT, MOTHERFUCKER!







Titel: Mario Kart 8 Deluxe Booster Course Pass (Wave 5)
Platform: Switch
Prijs: 24,99

Als je een Nintendo Switch in huis hebt, maar géén Mario Kart 8 Deluxe, dan weet ik oprecht niet waar je mee bezig bent. Dus, hup, halen die shit, want beter dan deze game wordt het niet op het gebied van Switch-racen. **Ik ga ontzettend goed op de Booster Course Pass**, de DLC van de game, waarmee gestaag nieuwe banen en personages worden toegevoegd. Het geeft mij een uitstekend excuus om om de zoveel tijd weer eens deze heerlijke titel op te starten, en een flinke dosis nostalgie op te snuiven in de vorm van bekende banen uit voorgaande Mario Karts. Maar dat is niet alles wat Wave 5 te bieden heeft, want er zit ook een spiksplinternieuwe baan in: Squeaky Clean Sprint. Ik heb er héél weinig op aan te merken; racen door een gigantische badkamer is gewoon een leuk idee en ontzettend goed uitgewerkt. **En nog veel beter: je kunt remsporen achterlaten** zónder de toorn van je ouder(s)/vriend(in)/wederhelft over je heen te krijgen! Persoonlijke hoogtepuntje is toch wel de aanwezigheid van de Daisy Cruiser uit Mario Kart: Double Dash. Die game zal altijd een speciaal plekje in mijn hart hebben, dus toen ik blind deze DLC in ging werd ik even overmand door de feels. Die als sneeuw voor de zon verdwenen toen het nieuwe personage Kamek **me net voor de finish trakteerde op een akelig goed gemikte groene shell**. Lul.

Want ja, er zitten ook weer drie nieuwe personages in de game, stuk voor stuk legendes: Kamek (de leider van de Magikoopa's, jeweetwel), Petey Piranha en Wiggler (die leuke bolletjesworm). Vooral rondrijden met Kamek en z'n sporadische magische trucjes is een blast, **die kan weleens een van m'n nieuwe favorieten worden**. De Sunset Wilds-baan kan me gestolen worden, maar verder heb ik me met elke 'nieuwe' baan erg goed vermaakt in Wave 5. Speciale shout-out naar Tour Vancouver Velocity, want die zit er érg slick uit op de SWOLED. Kom maar op met Wave 6!

OORDEEL:







EVERYBODY 1-2 CRINGE!

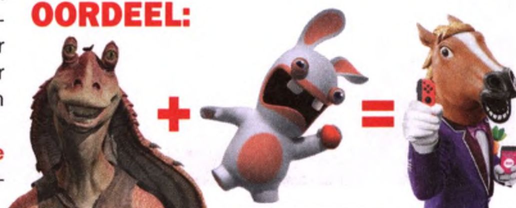


Titel: Everybody 1-2 Switch!
Platform: Switch
Prijs: 29,99

Voor dat ik ook maar íéts over deze game zeg, wil ik eerst even een welgemeende felicitatie schrijven aan degene die de mascotte en tevens presentator van Everybody 1-2 Switch! heeft bedacht. Ik denk namelijk oprecht dat dit het allerkutste ooit is, en dan heb ik het niet per se over het segment mascotte/presentator, maar oprecht gewoon álles. **Ik struikel liever over een speelgoedautootje in een veel te plakkerige huiskamer** waar seizoen 8 van Game of Thrones op repeat staat dan dat ik nog één seconde naar de uitleg van die guy hoef te luisteren. Mijn goden...

Zo, nu over het spelletje. Best leuk! Ik bedoel, de game is duidelijk niet gemaakt voor onze doelgroep, maar eerder voor de gemiddelde Omroep Max-kijker. Zo moet alles vijf keer worden uitgelegd, zit er weinig tempo in de game en is het één groot cringefestijn. Echter, wanneer je het geheel ontleedt tot enkel de minigames is het best geinig. **In het specifiek is de Ninja-minigame serieus leuk.** De bedoeling is hier dat het aanvallende team ninjasterren gooit, en dat het verdedigende team deze deflect met een katana. Wat in de praktijk betekent dat je als verdediger goed moet luisteren of je het geluid van een ninjaster hoort en dan zo snel mogelijk moet reageren met een zwaaiende beweging om de ninjaster te blokkeren. Toegegeven, **je moet het zelf allemaal een beetje leuk maken** en kunt de minigames zo serieus benaderen als je zelf wil. Wanneer je het allemaal niet zo serieus neemt en elkaar een beetje in de weg gaat zitten, gaan er zeker hilarische huiskamermomenten ontstaan. Zo vielen er twee man op de grond van het lachen bij ons thuis omdat Mol en ik het gewoon niet voor elkaar kregen om vooruitgang te boeken in Annemaria Koekoek en daar zichtbaar gefrustreerd van werden.

OORDEEL:



DE SURVIVORSLIKE IS OFFICIEEL EEN GENRE



Titel: Halls of Torment
Platform: PC
Prijs: 4,99

Deze gaat uit naar Florian, want zonder de pa met een permanente pet wist ik niet van het bestaan van Vampire Survivors af, en zeker niet van **deze nieuwe game in het kersverse survivorslike-genre**. Inderdaad, het is officieel een genre, zoveel afgeleide titels zijn er inmiddels gemaakt van het megapopulaire Vampire Survivors. Maar Halls of Torment moet een van de allerbeste zijn.

Mocht Vampire Survivors je ontgaan zijn; zie dit als een 8-bits stijl bullethell waarin je alleen hoeft te lopen, niet hoeft te schieten. En schieten is in dit geval een hele zooi verschillende spells afvuren, waarvan je er elk potje steeds meer verzamelt, waardoor je het dus ook als een soort roguelike kan zien. **Halls of Torment neemt dit concept en probeert het op alle mogelijke wijzen uit te breiden**, én te verbeteren. Let the Survivorslike Wars commence!
Halls of Torment ziet er niet zoals Survivors uit als een NES-game, maar springt een decennium de toekomst in met **een grafische stijl die sterk lijkt op dat van RPG's uit de late jaren 90, specifiek op dat van Diablo II**. Daarnaast moet je je hoofdaanval, die afhankelijk is van het personage waar je mee speelt, wel een richting geven, anders dan dat je in Vampire Survivors gewoon rondloopt en alle vijanden om je heen vanzelf dood neervallen. Dat zijn de grootste verschillen, maar ik weet niet of ik ze allemaal verbeteringen vind...
Een van de veranderingen van Halls of Torment ten opzichte van Vampire Survivors vind ik in ieder geval een achteruitgang: het overgrote deel van de upgrades die je krijgt zijn meestal passieve 'traits', wat neerkomt op bonussen op je (critical) damage, aanvalsnelheid, snelheid van je personage, defense en





LIJKT EINDELIJK MEER OP Z'N VOORGANGER



Titel: Dying Light 2 – Good Night Good Luck Update
Platform: PC
Prijs: Gratis (59,99 voor basisgame)

Soms wil je even ontsnappen aan games als Zelda en Street Fighter 6 en ouderwets zombiehoofden doormidden hakken terwijl je tussendoor als een opgefokte real-life Mario over daken heen rent. Nu heb je in Dying Light 2 geen snor en wil je de paddenstoelen die rond Villedor groeien niet in je bakkes steken, **maar de parkour in de zombiegame is beter dan ooit tevoren**. Een recente update, de Good Night Good Luck Update, verandert namelijk een hóóp. Zo is er een nieuwe instelling voor parkour toegevoegd, een Physical Mode, die het rondklimmen, -rennen en -klauteren íétsjes natuurlijker maakt en tal van animaties toevoegt en verandert. Zeker veteranen van de eerste Dying Light zullen hier een stuk beter mee overweg kunnen, en als je een beetje je best doet ben je ook nog eens veel sneller dan met de Assisted Mode, de ouderwetse parkour.
Dat is maar goed ook, want de nachten in Villedor hebben ook een flinke overhaul gekregen. Waar ik in de basisgame 's nachts door de straten van Villedor kon huppelen zonder de angst te hebben dat mijn leven abrupt ten einde komt, **is de dreiging met de nieuwe update flink opgevoerd**. Er lopen namelijk Volatiles rond! Maar als je al je tools inzet en ver in de game bent, dan zal je ze wel nog steeds makkelijk ontvluchten, dus ik hoop dat het met een latere update nog iets moeilijker gemaakt wordt (ze zijn wél moeilijker te killen nu).



Een andere welkome toevoeging zijn filters. 'Darker Nights' maakt het geheel... donkerder - en dus enger, al is het een tikkeltje lame dat de filter zelfs over lichtbronnen heen gaat en die dus ook donkerder maakt. Dan is er nog 'Harran Sunset', **waarbij het lijkt alsof iemand over je beeldscherm heen heeft gepist** – net als in de eerste Dying Light. 'Gritty' en 'Gritty + Dark' doen wat je ervan verwacht; het is in ieder geval tof dat je de keuze hebt, gezien een hoop spelers zaten te bitchen over het kleurenpalet van de game.
Om het af te maken is er een nieuw tabblad gemaakt voor Community Maps (eerst op PC, de consoleversie volgt later), waarin je de parkourcreaties van andere spelers kunt uitproberen, zijn er nieuwe Blueprints en wapens om uit te proberen en zijn er enkele aanpassingen voor Events, Agents en Bounties zodat je nog wat te doen hebt na het uitspelen van de basisgame. Al met al genoeg aanpassingen om een tweede playthrough te overwegen, als je dat niet al gedaan hebt.



OORDEEL:







dat soort zaken. Het zijn het soort upgrades die ik in games ook meestal de saaiste vindt, want een nieuwe skill of een spell die zichtbaar krachtiger wordt, daar zie en vóél je echt het effect van. Maar in Halls of Torment krijg je pas nieuwe aanvallen of spells als je een soort perkamentje oppakt dat ergens in het level ligt of gedropt wordt door een eindbaas.

De toevoeging van vele eind- en tussenbazen, dat is dan wel weer een aanpassing van het Vampire Survivors-concept waar ik mee aan boord ben. Ook het feit dat ze soms armor droppen, je kan zorgen dat deze uitrusting permanent in je bezit komt door het in het level in een put te mikken en **je dus een ouderwetse equipment-pagina hebt**, vind ik een toffe feature. Daarnaast zijn er minder personages om te unlocken, maar representeren ze elk een specifieke class en zijn ze daarom meer onderscheidend van elkaar, wat weerslag heeft in de traits die je in het level kunt vinden. Ja, die saaie traits, maar die haken dan wel weer goed op de classes in.

Al met al is de kans erg groot dat als je goed ging op Vampire Survivors, je goed gaat op Halls of Torment. **Het is duisterder, ook qua muziek, en veel meer gothic dan de OG survivorslike**, maar je raakt er op nagenoeg dezelfde manier verslingerd aan. Ik bedoel, waarom niet nog een potje? Heb je nog nooit Vampire Survivors gespeeld, maar lijkt de survivorslike je wel wat, dan zou ik toch met Vampire Survivors beginnen. Zolang je maar weet waaráán je begint.

OORDEEL:



–



+







WAAROM SPEEL IK DIT?



Titel: Only Up!
Platform: PC
Prijs: 9,75

Je hebt weleens van die spellen die eigenlijk helemaal niet goed zijn, maar toch ontzettend veel gespeeld worden omdat er hype omheen ontstaat. Among Us was hier een goed voorbeeld van, maar een beter voorbeeld dan Only Up! ga je niet vinden. Dit spelletje is bijzonder matig en toch heb ik er met plezier tien uur van m'n leven tegenaan gegooid. Met slechts minimale spijt.

Het doel van de game is simpel: bereik de top van het level. **De uitdaging is echter dat het level één grote %&#* bende is** en de gameplay behoorlijk janky is. Oh, en als je valt moet je weer helemaal opnieuw beginnen, tenzij je geluk hebt en halverwege een obstakel kopt en daarop blijft liggen. Kort gezegd: de hele game is zo ingericht dat je binnen de kortste keren met controllers gaat gooien. Hoewel er nog geen controllersupport is, **dus zullen er voornamelijk toetsenborden en muizen door de lucht vliegen**. Oh, en had ik al gezegd dat de game ook gewoon nog helemaal niet af is, ofzo? Soms doe je oprecht niets verkeerd, maar besluit de game dat een bepaald obstakel niet volledig is ingeladen of wat dan ook, en clip je er simpelweg doorheen terwijl je er niets aan kunt doen. Nee, ik begrijp volkomen waarom Only Up! zo'n hype is op Twitch: **het is puur leedvermaak**. Nee, je hebt geen enkele reden om deze game te spelen, maar ik zou het je zeker aanraden.

SCORE:



PU 349 LIGT 11 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VIND JE ALLEEN MAAR SPECIALE, NOSTALGISCHE JUBILEUMCONTENT, WANT JE HEBT EEN WARE COLLECTOR'S EDITION IN JE HANDEN!
- VIEREN WE 30 JAAR POWER UNLIMITED MET 100 PAGINA'S AAN PUUR PU.
- VIEREN WE TEGELIJKERTIJD 30 JAAR AAN GAMES OP ONZE EIGEN, UNIEKE WIJZE.
- KEREN MEERDERE OLDSKOOL-RUBRIEKEN VOOR ÉÉN KEER TERUG.
- LATEN WE DE INDUSTRIE EN ONSZELF AAN HET WOORD OVER HET FENOMEEN DAT POWER UNLIMITED AL DRIE DECENNIA IS.
- REVIEWEN WE GAMES ZOALS WE FUCKING LANG GELEDEN DEDEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

PERSKIT VAN DE MAAND!

Bij Blizzard weten ze wel van wanten als het aankomt op mooie pakketten. Wat je hier ziet is nog geen eens een perskit, maar meer een lootcrate! Want in deze mooie doos zit gewoon een videokaart verstopt - en niet zomaar eentje. Om geen ruzie te laten ontstaan op de redactie over wie deze in zijn PC mag prikken... hebben we de lootcrate maar weggeven aan een gelukkige winnaar.





EXPO!

Hadden we al gezegd dat we 30 jaar bestaan? Zoals je weet zijn we dus het complete archief van Power Unlimited aan het digitaliseren, zodat jij dat weer kunt consumeren via de PUSB-stick. Maar er komt ook een collectieboek over gaming tussen 1993 en 2023. Daarnaast komt er ook nog eens dubbeldik feestnummer van je favoriete magazine. Hadden we dat al gezegd? Nou, bij dezen dan. Maar we zijn nog niet klaar, want vanaf 7 oktober zou je ook nog langs de PU 30 Jaar Expositie kunnen komen! Jawel, een expositie over dertig jaar gaming in het museum van Beeld en Geluid! Dus geen beurs, maar een expositie, midden in het hart van waar 'media' wordt gemaakt: het Mediapark. Deze expositie blijft tot eind oktober staan, zodat jij je in de herfstvakantie nog meer kunt onderdompelen in de wereld van games en PU. We zien je in Hilversum!





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED

DJ

Warzone heeft nu een map die Vondel heet en verdacht veel lijkt op Amsterdam. Oliver Heldens was de dj op de launch-party, en dan moet je natuurlijk effe op de plaat met de beste man.



POLY

Er was dus een dikke storm de afgelopen maand en Cody kon niet naar de redactie komen. Het parkeerterrein was geblokkeerd door een tak.





DOEI!

Zomer, het moment dat we onze groep met stagiairs uitzwaaien en een nieuwe bende jonge knoppenrammers in de dop verwelkomen. Doei! Bedankt voor het lachen.

BEDANKT, RTL

RTL kwam bij ons langs om een quote te halen voor een verhaal over een luidruchtige gamer... alleen nu lijkt iemand anders deze 'luidruchtige gamer'.



Hapert

Politie rukt uit voor fanatieke gamer: 'Haalt competitieve in mensen naar boven'

FRAMEDROP

JORDI PETERS



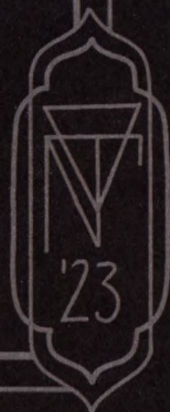




Neo's Art



Neo vond het hoog tijd om weer eens de lieve kant van gamen te vieren in haar art, dus koos ze als onderwerp de gameserie die ze al sinds haar 11de speelt: The Sims. Je ziet hier de kenmerkende, groene plumbob die boven elke Sim hangt, verwerkt als kroonjuweel in een soort Gotisch sieraad. Would wear!



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



PRIJSVRAAG RUBRIEK

1 Wat is het Kameo-dreamteam van Florian?
A) RoboCop en Terminator.
B) Sub-Zero en Scorpion.
C) Noob Saibot en Ermac.

2 Wat dacht Peter bij het zien van een Peach-game zónder Mario?
A) Eindelijk!
B) Waar is Waluigi?
C) Booeee!

3 Hoe noemt Wouter lammetjes?
A) Baby-geitjes en -schaapjes.
B) Mini-geitjes en -schaapjes.
C) Shoarma in spe.

4 Wat is een kroonvoorbeeld van een game-adaptatie van een duister sprookje?
A) Lies of P.
B) The Wolf Among Us.
C) Bramble: The Mountain King.

5 Waar was Laura graag goed in geweest?
A) Fortnite.
B) Apex Legends.
C) Diablo IV.

6 Wat is het enige minpunt van de Ghost Trick-remaster?
A) Patrick Swayze zit er niet in.
B) De game ziet er niet uit.
C) Het pakket is voor de prijs best karig.



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP
EXOPRIMAL
VOOR DE PS5